ОКТОМВРИ 2000 • Цена 6,90 лв.

СПИСАНИЕ

PlayStation®

БРОЙ 1

ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

ДИСК

С ДЕМОВЕРСИИ НА 6+4 ИГРИ

FORMULA ONE 2000

Очаква те луда надпревара с Шумахер и Хакинен! От теб зависи дали ще ги победиш.

DRIVER 2

Свистящи гуми, счупени стъкла. Гонитбата е с бясна скорост. По-добре не си избирай стара таратайка!

JAMES BOND

Сам избиваш лошите, сам обезвреждаш бомбите и... сам сваляш мадамите! Истински Джеймс Бонд!

THE MUMMY

Мумията оживява и те преследва. Трябва да се бориш с брямбари човекоядци, за да оцелееш!

DINO CRISIS 2

Динозаврите се завръщат. Този път – по-кръвожадни от всякога!

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

МОЖЕШ ДА СПЕЧЕЛИШ СТРАХОТНА КОНЗОЛА ОПИТАЙ – ЛЕСНО Е!

• НАГРАДА • ВИЖ • СУПЕР • СПЕЧЕЛИ • ШАНС • ЛЕСНО • СЪСТЕЗАВАЙ СЕ • НА
СЕ • НАГРАДА • ВИЖ • СУПЕР • СПЕЧЕЛИ • ШАНС • ЛЕСНО • СЪСТЕЗАВАЙ СЕ •
Й СЕ • НАГРАДА • ВИЖ • СУПЕР • СПЕЧЕЛИ • ШАНС • ЛЕСНО • СЪСТЕЗАВАЙ СЕ •

• СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 •
4 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 6
А 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА 64 • СТРАНИЦА

Здравей, PSX приятелю!

Октомври 2000 ще бъде незабравим месец за почитателите на PlayStation у нас :-). Всъщност и по света трябваше да е така, но... в повечето европейски страни стартът на PS2 се отлага за 24 ноември. И колкото повече наближава важната дата, толкова по-горещи ще стават вестите по темата. Те със сигурност ще стигнат и до теб чрез официалното българско издание на списание PlayStation. Точно така – това е новината. Вече и българските любители на PlayStation си имат списание!!! Всеки месец – 64 лъскави страници 100 % PlayStation в новото периодично издание на ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ! С него ще станеш част от милионите верни PSX фенове, които се радват на единственото в света лицензирано списание PlayStation. И ти като тях ще получаваш с всеки брой демодиск с няколко заглавия – за игра :-) и за преглед. И разбира се – уникална информация. Игрите ще са още в проект, а ти ще си съвсем наясно с тях. Предварителното разузнаване е на ниво – само разгърни тук-там и ще разбереш какво ще можеш да пробваш скоро. На страниците на списанието винаги ще намираш подробни описания и оценки на игрите, които вече познаваш, приятелско нашепване кои от тях си струва да имаш и любопитни вести, поднесени лично от шефовете на най-големите компании, разработващи и издаващи игри за PlayStation.

Какво още ли... Разгърни първия брой на списанието и сам ще се досетиш. А следващият с твоята помощ може да стане още по-интересен и вълнуващ. Ти ще кажеш как в писмото си до: mail@egmontbulgaria.com или 1000 София, ул. „Христо Белчев" 21, ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ, за PlayStation. Направиш ли това, ще си заслужиш бонус – шанс да притежаваш играта MediEvil2! Жребий ще посочи кой от изпратилите до 1 ноември 2000 година писмо ще спечели комплекта MediEvil2, показан долу на снимката. Може би и по-голям бонус ще те очаква – да се сдобиеш със страхотната конзола, която виждаш тук. Дано обаче наградата на наградите за теб да са минутите, прекарани с официалното българско издание на списание PlayStation и невероятните демодискове, които то ще ти носи месец след месец :-).

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

БРОЙ 1 ОКТОМВРИ 2000

ТОП 5 НА БРОЯ

FIFA 2001 16

EA използва уменията на шест от най-добрите футболисти в подготовката на *FIFA 2001*! Едгар Давидс и компания са облечени със специални костюми, накичени със светоотражателни топки.

Formula One 2000 24

Състезавай се срещу Шуми или Мика! Решенията, които ще вземеш извън пистата, понякога са толкова важни, колкото и тези по време на състезание. Дали ще ги победиш, зависи от теб!

Driver 2 34

Свистящи гуми, счупени стъкла, положението става напечено, когато Танер влиза в тъмния свят на организираната престъпност. Гонитбата е с бясна скорост и по-добре не си избирай някоя очукана и стара таратайка!

James Bond 38

Няма нищо по-добро от Джеймс Бонд. И който не е съгласен, бърка! Този път ще се почувстваш наистина като Бонд. Ти избиваш лошите, обезвреждаш бомбите и трябва сам да сваляш мадамите!

Dino Crisis 2 46

Динозаврите отново са тук! Доста ще се поизпотиш, докато преследваш най-коварните гущери, които светът някога е виждал!

ПЪЛНОТО СЪДЪРЖАНИЕ ПРЕЛИСТИ И ВИЖ!

НАГРАДИТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

64

01

64

23

Articles in this issue, translated or reproduced from **"The Official PlayStation Magazine"**, are copyright or licensed by Future Publishing Limited, UK 2000. All rights reserved.

For more information about this and other Future Publishing Magazines via the World Wide Web contact **http://www.futurenet.co.uk/home.html**

Издава „Егмонт България"
ул. „Христо Белчев" 21, 1000 София
mail@egmontbulgaria.com
Отпечатано в „Полиграфия" АД, Пловдив

СПИСАНИЕ PlayStation
ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 1
ОКТОМВРИ 2000

Страница 16

FIFA 2001

Магическо улавяне на движението с *EA* и шест футболни звезди

Страница 38

Отдавна те очакваме, мистър Бонд!

***The World is Not Enough*: PlayStation с Бонд си заслужава**

BLUEPRINTS

F1 World Grand Prix 2000.....24

Eutechnyx предлага по-различна игра за Формула 1 и тя със сигурност ще ти привлече вниманието

Buzz Lightyear Of Star Command 26

Космическият рейнджър от *Toy Story* се завръща в игра с цялата си мощ

Digimon World 27

Да живеят всички *Digimon*, наследниците на *Pokemon!*

The Mummy.....28

Среща с десетки мумии – от нисши роби до висши духовници

Скоро 30

Избери си някоя от игрите

PREVIEWS

Formula One 2000.....32

Sony се завръща във Формула 1

Driver 2.....34

Танер отново идва и този път може да излиза от колата

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

ОТБЛИЗО

FIFA 2001 16

Чудиш се как работи техниката „улавяне на движението"? Ще разбереш това от компанията *Electronic Arts*

От дълго време те очакваме, мистър Бонд!.....38

Black Ops доказа, че няма нищо по-добро от Джеймс Бонд. Това твърди и Алберт Пенело, продуцентът на версията за PlayStation на The World is Not Enough

Всеки иска да бъде Джеймс Бонд. Дори и момичетата!

Страница 46

Dino Crisis 2

Динозаврите се завръщат и сега са наистина кръвожадни...

REVIEWS

Dino Crisis 2 46

Повече екшън, повече движение, повече динозаври. Добре дошъл в *Dino Crisis 2*

Sydney 2000.....50

Потренирай добре пръстите си. Избери една от дванайсетте олимпийски дисциплини и започвай!

F1 2000 Championship Season.....52

Понасяш се напред по пистата с шеметна скорост!

Mr Driller.....53

Балсам за геймърите, които търсят доброто старо време

Football Manager 2001..... 54

Истинската ѝ сила е в интерактивността на мачовете

Team Buddies.....55

Трудна, но завладяваща игра, с изобилие от оригинални хрумвания

Chase The Express.....58

Не е за вярване! Игра с огромен бюджет, а с толкова лошо качество!

И ОЩЕ

Поглед в бъдещето 04

Игра ли е това? Погледни в бъдещето на PlayStation. GScube – това пък какво е?

Loading.....06

100% новини от света на PlayStation

Точно в целта 23

Състезание с 10 награди. Защо да не спечелиш една от тях?

Акценти.....56

Нов албум на Роби Уилямс, най-добрите филми на DVD, любопитна информация от Интернет и...

Съдържание на диска 59

Кръгъл и пълен със забавления! Това е диск №1!

Със списание PlayStation в новото хилядолетие.....64

Можеш да се абонираш за 2001 година и да се състезаваш за...

На твоето CD

SYDNEY 2000 — За игра

По-бързо! По-високо! По-силно!

FORMULA ONE 2000 — За игра

Уникален шанс да се справиш с Шумахер, Хакинен и компания!

GRIND SESSION — За игра

Спирай да играеш с Тони Хоук и се включвай в състезанието!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX — За игра

Твоят шанс да докажеш какво можеш. И то в Woodword Camp!

TERRACON — За игра

Космически дяволии и шумни веселби от друга планета

MR DRILLER — За игра

Свръхпристрастяване към този дълбаещ надълбоко пъзел на *Namko*

DRIVER 2 — За преглед

Усети тръпката от гонитбата!

SUPERMAN — За преглед

Любимият на всички герой – най-накрая на любимата на всички конзола

LMA MANAGER 2001 — За преглед

Първи поглед върху продължението на най-страхотния симулатор на футболен мениджмънт за PlayStation

DUCATI LIFE — За преглед

Наслади се на лудостта от моторите в този симулатор с мощност, увеличена от *Acclaim!*

CHEAT DOWNLOAD ЗА...

- STRIDER 2
- IN COLD BLOOD
- DESTRUCTION DERBY RAW
- METAL GEAR SOLID
- MEDIEVIL 2
- GTA2
- JEDI POWER BATTLES

ОБЪРНИ НА СТРАНИЦА 59 БЪРЗО!

НАДНИКНИ В БЪДЕЩЕТО НА PLAYSTATION – И ОТВЪД НЕГО...

GSCUBE – ТОВА ПЪК КАКВО Е?

- Мощта на 16 PlayStation 2 в една кутия
- CGI графика в реално време – още сега
- *e*-кино в най-близко бъдеще
- Игрите = новите филми?

Ако си бил безкрайно учуден, гледайки откъси от *Final Fantasy VIII*, CGI-игрите направо ще ти скрият шапката...

„Бъдещето на игрите" – тези думи вече се превръщат в изтъркан израз. Но нищо друго не може да обобщи по-добре последиците от най-новия пробив на *Sony* – технологията **GScube**. Това „кубче" съдържа 16 машини Emotion и представя силата на 16 PlayStation 2. Изложено в Ню Орлиьнс, САЩ, пред смаяните професионалисти в областта на игрите, то засега е най-силният намек, че предсказаната конвергенция на видеоигрите и филмите ще се състои по-рано от очакваното.

GScube е разработен от компанията *Criterion Studios* със седалище в Гилдфорд. На основата на технологията RenderWare 3D **GScube** може да преобразува филми във фотореалистична графика в реално време. Докато установява еталона за бъдещите суперконзоли, способни да възпроизвеждат хибриди между *e*-кината и игрите, има възможност **GScube** да бъде използван и като средство за разработка на графики.

Criterion Studios демонстрираха възможностите на **GScube**, възпроизвеждайки сцената с пръчката от анимационния филм *Мравката Z* и част от изумителния хит *Матрицата*. Пресъздаването на откъса от *Мравката Z* включваше 140 напълно анимирани мравки, състоящи се от по 7000 многоъгълника всяка, в сложна среда. И всичко това протичаше в реално време. Това ще рече, че **GScube** дава 65 милиона многоъгълника в секунда, а ако трябва да вярваме на създателите, мощността му е десет пъти по-голяма.

Но **GScube** обра овациите с откъса от *Матрицата*. Sony пресъздаде сцената със засадата от началото на филма, насочвайки вниманието към анимирана фигура, бягаща напряко по покривите. Демонстрацията отново беше в реално време и показваше напълно управляеми зрителни ъгли на камерата и графики, неразличими от тези във филма. Малко е вероятно новата технология да бъде транслирана в софтуер за PlayStation 2, но до пет години чрез **GScube** ще можем да се забавляваме с игри с почти фотореалистично качество. Вече беше загатнато, че след пет години ще бъде готова конзолата PlayStation 3. Така че... дали **GScube** не е всъщност PlayStation 3?

Сред специалистите пълзят слухове за развитие в посока към *e*-киното, в което зрителите направляват камерите и което започва с технологията **GScube**. За геймърите това ще донесе революционни последици. Според Кен Кутараги, президент на *SCEI*, виртуалният свят на *Матрицата* не е толкова отдалечен в бъдещето. Наскоро той заяви: „Ще можете да се свържете с нов киберград. Това ще бъде идеалният домашен сървър. Гледахте ли *Матрицата*? Същият интерфейс. Същата идея. Ще можете да се впуснете в *Матрицата*."

Японската компания *Square* пък продуцира игрален филм, базиран върху собствените им игри *Final Fantasy*. За разлика от филма *Tomb Raider* обаче, проектът *FF* използва по-скоро образи, генерирани от компютър (CGI), отколкото истински актьори.

Работата със CGI е доста трудоемка и затова в *Square* са наели 150 графични дизайнери и са създали нов клон на фирмата – *Square USA*, който да бъде свързващо звено между Холивуд и най-новата японска технология. Създаването на петминутна сцена отнема месец, а разходите по нея са колкото за цял холивудски касов хит. Всичко това може да бъде драстично съкратено с използването на **GScube**, който със съществуващата днес технология има възможност да бъде надстройван до над 100 пъти от сегашната си мощност.

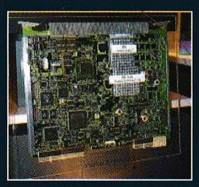
Square и *Sony* проправят пътя, разработвайки нов софтуер за избягване на възникващите проблеми, и внедряват технология, която ще промени облика на игрите. Напредъкът в областта на изкуствения интелект в съчетание с фотореалистична графика може да се окаже катализатор, благодарение на който игрите да заменят филмите. Игрите ще спечелят повече публика, ще имат по-добро изображение и – което е решаващо – несравнима интерактивност.

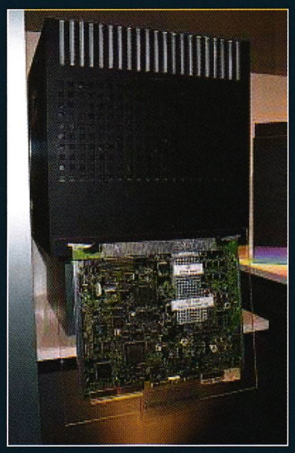
Повече подробности за **GScube** потърси в сайта: **www.csl.com**.

***7000 такива мравки** пълзят из екрана в реално време. Възможностите са неограничени...*

РАЖДАНЕТО НА *e*-КИНОТО

Това е едно от нашумелите засукани понятия, които вероятно ще бъдат запратени в кошчето за отпадъци след десет години. Днес обаче под бляскавата суета около настъпването на новото хилядолетие се крие много сериозен феномен, свързан с развлеченията на бъдещето. Чрез софтуера, разработен за **GScube**, в съчетание с широколентовата Интернет технология, ще можеш да управляваш камерите в дадена игра или филм и да впишеш собствения си образ в най-новите холивудски хитове. Представи си как Хю Грант плюе на всички страни, мънкайки предложението си към кинозвезда от второкласен филм, а в дъното някакъв клоун се кълчи безобразно. Я чакай... Това не е клоун, това е твоето фотореалистично изображение и ти контролираш всяко негово движение.





GSCUBE – ТЕХНИЧЕСКИ ДАННИ

CPU 128 Bit Emotion Engine x 16, Memory Size 2 GB, 1.04 Gpolygons/sec, Clock Frequency 147.456 MHz, Display Color Depth 32 bit, VRAM 512 MB, Pixel Fill Rate 37.7 GB/s, Memory Bus Bandwidth 50.3 GB/s, Физически параметри: 424 mm x 424 mm x 424 mm (дължина/ширина/височина), тегло 48 кг

LOADING

100% НОВИНИ ОТ СВЕТА НА PLAYSTATION...

В БРОЙ ПЪРВИ...

Ще те плесна

Изключителни кадри от *Smackdown 2* плюс нова информация какво могат да очакват феновете на *WWF* от това фантастично продължение

ISS се завръща

Най-страхотната футболна игра в света се завръща, но не точно такава, каквато я помниш

Здравей, Дарлинг!

Ричард Дарлинг, момчето начело на *Codemasters*, говори за продължения, философия и как да се напъхаш в бизнеса с видеоигри

Какво е това?

След несигурния старт *SCEE* изкарва отново *This is Football* на терена

И ОЩЕ:

ВИДЕОИГРА *HARRY POTTER... BLADE* ВЕЧЕ И НА PS1... ПРИКЛЮЧЕНИЕТО, НАРЕЧЕНО *C-12*... ФИЛМ С ЛАРА... ГОРЕЩИ НОВИНИ ОТ ЯПОНИЯ

ЗАБАВЯНЕТО НА PS2

Закъснението няма да се отрази на поръчките

SONY успокоява геймърите след забавянето на PS2

***Sony* отложи за 24 ноември пускането на европейския пазар на следващото поколение конзоли, PlayStation 2, поради непредвиденото и изумително голямо количество на заявките от цял свят.**

Ненаситният японски пазар разграби над 3,5 милиона конзоли само за първите пет месеца от пускането им, с което накара *Sony* да преосмисли своето решение да представи в Европа и САЩ PS2 на 26 октомври.

Специалистите от корпорацията смятат, че е задължително да удовлетворят нуждите на поне един от трите ключови игрови фронта – Япония, Европа и САЩ. Решението, до което достигна *Sony*, беше отлагане на старта в Европа и Америка.

Търсенето далеч надмина дори собствените прогнози на *Sony* и от търговска гледна точка новата конзола е далеч по-успешна от своя предшественик. От оригиналната PlayStation в Япония бяха продадени близо 400 000 броя за един месец и беше нужно да изминат още шест месеца, за да достигне един милион, което показва, че PS2 е почти четири пъти по-популярна.

Алън Уелсман, маркетингдиректор в *Sony Computer Entertainment UK*, потвърди, че търсенето на машината в Япония е толкова голямо, колкото и в самото начало. Системата за предварителни заявки в Англия е направена така, че да се избегнат онези условия, близки до бойните, които се появиха в Япония в деня на пускането на PS2. „Системата в Англия дава равен шанс на всеки да получи PlayStation 2 преди Коледа, убеден е Уелсман. Закъснението с датата на пускане на пазара няма да се отрази на кампанията за набиране

„Решени сме да наситим търсенето поне на един от ключовите геймърски фронтове“

Бъди търпелив! *Скоро и ти ще можеш да играеш на игрите (отгоре надолу)* Ridge Racer V, Timesplitters *и* Tekken Tag

От *Sony* са убедени, че ще спазят сроковете...

на предварителни заявки", потвърди Уелсман.

Във Великобритания геймърите можеха да отидат в местния специализиран магазин в началото на септември и да попълнят предварителна заявка, която би трябвало да им гарантира получаването на PS2 преди Коледа. Срещу заплащането на депозит *Sony* ще ги информира кога да посетят същия магазин, за да доплатят и да вземат своята конзола. От същото място те ще могат да закупят и периферни устройства и игри.

И въпреки това говорителят на търговския гигант *The Dixon Group*, притежаващ основните магазини за конзоли Dixon, Currys и PC World, заяви, че са приемали поръчки, докато са запълнили определената квота до новата дата на пускане. „Заявките ще се използват, за да се създаде списък и ред на желаещите да закупят машината, но на никого не можем да гарантираме доставка преди Коледа", катгеорични са от компанията.

От *Sony* са сигурни, че машините ще бъдат свободно пуснати по щандовете малко след Коледа. Въпреки огромните продажби в Япония и макар че от известно време производството на PlayStation 2 е под пълна пара, от *Sony* са убедени, че ще спазят сроковете.

Загрижеността на много геймъри е, че в съдбоносния период *Sony* ще отстъпи пред конкурентите си. Въпреки това Алън Уелсман е убеден, че клиентите ще предпочетат PlayStation 2. Те могат да се запишат в магазините, което ще им гарантира получаването на PS2. По този начин геймърите няма да се насочат към закупуване на конкурентни конзоли. Според *Sony* силата на PS2 е в това, че „тя не е конзола за игра – това е цял домашен компютърен център за развлечения". Истина е, че пазарът на DVD в Япония експлодира в месеците след излизането на PS2.

Сигналите, идващи от *Sony*, сочат увереност. Компанията все още предвижда, че до края на април 2001 г. само в Европа ще бъдат продадени три милиона броя от PS2. Заради дългоочакваната поява на *X-Box* и *Star Cube* към края на 2001 г. *Sony* ще направи всичко възможно PlayStation2 да бъде на щандовете, колкото може по-скоро.

Въпрос на цена

Между цените на PS2 във Великобритания и САЩ има разлика! Цената на конзолата в Лондон е 299 паунда, а в Ню Йорк – 299 щатски долара, което е с 25 на сто по-евтино и изглежда съвсем несправедливо.

„Причината не е в непрекъснато колебаещите се валутни курсове", обяснява Алън Уелсман. Според него много по-важно е равнището на ДДС за електронните стоки в отделните страни.

На практика цената от 299 долара за САЩ изключва даньците, които варират от щат в щат, докато в цената за Великобритания е включен ДДС. Когато към това се добави различната цена на живота в отделните територии, цената в Англия започва да изглежда съвсем разумна. Според специалистите по-малко от 300 паунда за DVD плейър и 128-битова конзола е цена, която е напълно в крак с цените на другите платформи на пазара.

НА БЪРЗИ ОБОРОТИ

Симпатичното момче.
Шоу с Ронан на PlayStation

Танц с Ронан

Издаването в Европа на японската игра тип *Arcade Dancing Stage EuroMIX* беше отложено. Първоначално то беше насрочено за края на септември, но издателите от *Konami* го отложиха за неопределен срок. Те се надяваха за 12 месеца да продадат 1000 копия от играта, даваща ти възможност да танцуваш с някоя от любимите си ползвезди. Едни от най-големите имена, които се появяват в плейлистата, са ирландските попвеличия *Boyzone*. За нещастие обаче ще трябва да почакаш, докато ти и твоите приятели навлечете подобни искрящи бели костюми и започнете да се правите, че ви пука за абсурдните текстове на песните, пеейки рамо до рамо в болезнено неудобни пози.

Смахнати истории 2

В *Bugs Bunny And Taz Time Busters*, продължението на *Bugs Bunny Lost in Time*, срещаш своя хрупащ моркови приятел да спасява заедно с Тасманийския дявол бекона на Дафи Дък. Дафи е изпратен назад в миналото заедно със скъпоценния камък, задвижващ неговото устройство за пътуване във времето. В начинанието им за намиране на камъка и Дафи, Таз и Бъгс се сблъскват с едни от най-злите герои на *Warner* – като Йосемит Сам, Елмър Фъд, Баба Чоп и Каунт Бълдкаунт.

За първи път тандемът Таз и Бъгс се появява рамо да рамо в една и съща игра. Действието се развива в пет нива, които са и различни епохи от времето – Ерата на ацтеките, Ерата на викингите, арабските 1001 нощи, Дивия запад и Трансилвания. Очаква се *Bugs Bunny And Taz Time Busters* да се появи в края на октомври.

Очаквай твърд саундтрак

От *Activision* обявиха изпълнителите и парчетата, включени в саундтрака към *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Компилацията включва хип-хоп, траш, а също така и пънк-рок. Големите имена са *Rage Against The Machine, Anthrax* и *Naughty by Nature*, а до тях се нареждат и по-малко известните *Styles of Beyond* и *Lagwagon*.

Дръзко! *Какво още остава да направят тези момчета? Без съмнение, да почнат да се млатят по главите с жп траверси*

БОЙНА ТЕХНИКА

Да ти се иска и на теб един плесник?

Първото действие от продължението на най-добрата игра на тепиха

Да стовариш маса на главата на един гигант обикновено не е особено добра идея. Това обаче не важи, ако играеш на *Table match WWF Smackdown 2 Know Your Role*. Заеми се и се пребори с ранната версия на новата борба на *THQ*, изпробвайки режими Table, Casket и Ladder.

Всеки е чувал за състезания със стълба, където двама или повече борци се бият кой да грабне наградата, която се намира над ринга (и много често се удрят един друг със стълбата). Но тази нова игра пресъздава тръпката от притискането на противника върху маса или в нещо, наподобяващо ковчег. Новите режими са част от нещо, което в *THQ* скромно определят като „изумителните състезания". В тях можеш да хвърляш или тежки предмети, или своя противник по ринга, а дори и извън него.

Добрата новина е, че движенията остават също толкова бързи и плавни, колкото са в оригинала, но шутовете, ударите и хватките в *Smackdown 2* са дори по-впечатляващи и носещи удоволствие – а играта все още е в съвсем начална, алфа-версия от своята разработка. Очевидно е подобряването на анимацията при героите с отскачащите при ударите борци и прилагане на голямо разнообразие от довършващи хватки върху поваления противник. Особено забавно е търкалянето на твоя съперник в сандък, дори и това да ти отнеме възможността да му приложиш нещо по-зрелищно.

Ще бъдеш доволен да разбереш, че има нови ходове, които правят съюзяването истинско удоволствие, тъй като докато ти си хванал врага в ключ, твоят съюзник продължава да му раздава шутове по долните части. С появата на ринга на Мис Кити и Стефани Макман, и двете издокарани повече като за парти, отколкото за състезание по борба свободен стил, *Smackdown 2* доказва, че борбата не е само за мазни мъжаги. *Smackdown 2* ще бъде на пазара в Европа в началото на декември.

Панталони! *Състезание от рода на „Дай да те видим колко ще издържиш върху стълба, разклатена от едър мъжага" не е най-умната идея. Но крещящата тълпа я харесва!*

НА БЪРЗИ ОБОРОТИ

Titan AE е замразен

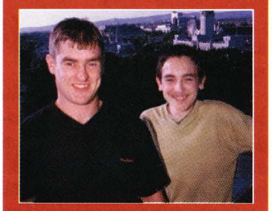
Планираната видеоигра, създадена на базата на научно-фантастичния анимационен епос на *20th Century Fox – Titan AE*, беше спряна. От *Fox Interactive* взеха решението, след като филмът се оказа пълен провал в целия свят.

Свали си игра

i-Mode, новото и много по-бързо устройство за свързване на мобилните телефони към Интернет, скоро ще може да бъде прибавено към твоята PlayStation. Протоколът WAP е умряла работа и затова *Sony* и *NTT DoCoMo* обединиха усилията си за създаването на нов i-Mode съвместим софтуер. Телефонен адаптор i-Mode за PSone и PS2 ще бъде пуснат в Япония тази зима, а в ход са и плановете за излизането му в Европа малко по-късно. Кабелът ще бъде използван за свалянето на нова, съвместима с мобилните телефони игра за PlayStation, наречена i-Mode De Issho, продължение на Doko Demo Issho, която излезе само във вариант за PocketStation.

Уелските победители

В първия кръг от надпреварата в британския конзолен шампионат бяха излъчени уелските шампиони по PlayStation, които ще участват на финала. Н. Стармор и Г. Уилямс станаха съответно първи и втори в Кардиф. Те се класираха за състезанието в Лондон. Надпреварата се спонсорира от *Gameplay*. Компанията е решила да короняса първия шампион на конзоли във Великобритания.



Н. Стармор и Г. Уилямс празнуват победата

Anco преодолява ново предизвикателство

За пореден път *Anco* е екипът, стоящ зад новия Player Manager. *PM2001* предлага множество подобрения. Начален старт на промените е даден от чисто нова машина, която се слави с възможността да преработва информацията значително по-бързо от предишните игри. *PM2001* също е снабдена с набор настройвани от потребителя дреболии, режим за виждане на най-добрите изпълнения, а също и с безброй статистики.

ISS СЕ ЗАВРЪЩА

Отново изключителна футболна игра?

Разработчиците на *ISS* за N64 създават *ISS Millennium*

Konami работи със скорост, от която могат да настръхнат всички почитатели на *ISS* за PlayStation. *Konami* потвърди, че наследникът на *ISS Pro Evolution*, който се казва *ISS Millennium*, ще бъде разработен от същия екип, отговорен за версията за N64.

Както при варианта за *Nintendo*, *Millennium* ще бъде повече в жанра на pick-up-and-play игрите, отколкото в този на чистия футболен симулатор. Но за разлика от предишните *ISS* игри за която и да е от платформите, в нея може би ще бъдат включени имената на истински играчи. В момента *Konami* преговаря със световната организация на играчите *FIFpro* за лиценз, като засега се споменават имената на Алън Шиърър и Греъм льо Со.

В *Millennium* има още една промяна, отдалечаваща я от *Pro Evolution* – ще включи опцията Career Mode. Тя ще ти даде възможност да се грижиш за играча на всички нива от неговото развитие – от подрастващ талант до утвърдена звезда. Странно хрумване е възможността да се изявиш в нещо като подигра по определяне на срещи. В нея ще можеш да ръководиш романтичните авантюри на играчите си с попзвезди. За да се добереш до младежкия национален отбор, ти трябват най-вече здрави тренировки и много мачове с клубния тим.

Едно нещо, което се запазва от *Evolution*, е „проницателният" коментар на бившата английска звезда Тери Бътчър. Ще има също така близо 100 национални отбора, като ще можеш да се състезаваш на световно първенство, за Междуконтиненталната купа и в Шампионската лига. Ще има специални режими на биене на дузпи и тренировки. Очаква те и опция, която ще ти позволи да преиграваш някои от великите футболни мачове. По този начин можеш да промениш хода на историята. Участвай и на световния шампионат в Англия през 1966 г.

Konami има набор от движения, напълно снети от действителните, за да добавят реализъм. Така ще можеш да изправиш на крака някой отписан играч. Остава само да видиш дали тези опити ще доведат до игра, която да съперничи на своя изключителен предшественик, вероятно най-прекрасната футболна игра, правена някога.

Очаквай *ISS Millennium* да приключи своята подготовка за сезона в ключовия период преди Коледа.

***Ще се превърне ли* ISS *във* FIFA?** *По-скоро не, въпреки че тези японски екрани изглеждат впечатляващо*

ЛУД ЕКШЪН

Ново експлозивно приключение

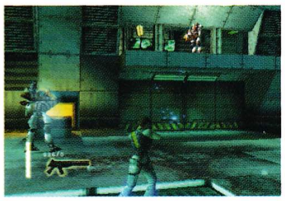
C-12 е последното заглавие на *Cambridge Studios* за PlayStation

Екипът от разработчици на притежаваното от *Sony Cambridge Studios* обяви своето последно заглавие за PlayStation 1. *C-12* ще бъде игра от жанра action-adventure, развиваща се в близкото бъдеще.

Земята е подложена на атака от извънземни и твоята задача е да попречиш на нашествениците да поробят цели народи. Ако земляните бъдат заловени, те ще се превърнат или в киборги, които се бият на страната на извънземните срещу хората, или ще станат безмозъчни роби, които работят в трудовите лагери на извънземните.

Разработчиците са се опрели на технологията, използвана в *Medievil*, за да създадат очарователна среда, в която ти управляваш главните герои, командира на съпротивата и жена учен.

Играта е базирана на мисии и ти ще трябва да провеждаш различни операции, включително ескортиране на войници до сигурно място, битки с вражески части и проникване в базите на извънземните. Ще имаш възможност да се насладиш както на луд екшън, така и на сблъсък с различни загадки – и всичко това на фона на футуристичен електронен звук. Необичайно е, че от *Cambridge Studios* са решили всички cut-сцени да преминат през нормалната машина на играта, вместо да бъдат създадени компютърно генерирани образи. Така играта те погълща повече, защото се чувстваш много повече „вътре в играта" и имаш възможност директно да оказваш влияние върху нейното развитие. *C-12* се очаква да излезе на пазара през март 2001 година.



***C-12* идва като изненада.** *Изглежда малко като Metal Gear*

НА БЪРЗИ ОБОРОТИ

Не изпускай!

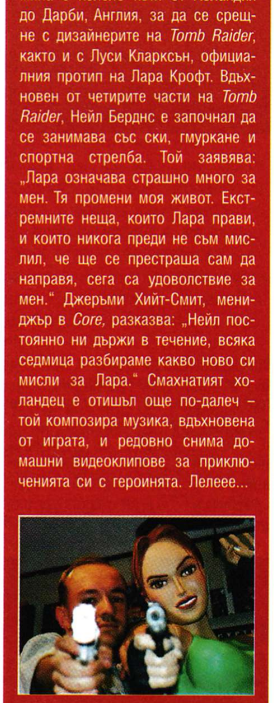
От *Eidos* съобщиха, че скоро ще пуснат пет заглавия, които ще ти е приятно да си вземеш накуп. Компилацията ще включва оригиналния *Tomb Raider*, *FA Manager*, *Gex Deep*, *Cover Gecko*, *Warzone 2100* и *Firestorm Thunderhawk II*. И ако част от игрите могат да се намерят сравнително по-лесно, то *Tomb Raider* и *Warzone 2100* са все още сред хитовите заглавия на пазара в Европа.

Нови майстори на боя ще се появят във Великобритания

Говори се, че *K-1 GP2000*, продължението на популярната японска боксова игра, скоро ще бъде пусната и във Великобритания. Играта има режим Promotion, който ти дава възможност да създадеш и трениращ свой оригинален боец, със собствен стил и движения.

Холандски прелести

Пощурял холандски геймър измина с колело пътя от Холандия до Дарби, Англия, за да се срещне с дизайнерите на *Tomb Raider*, както и с Луси Кларксън, официалния протип на Лара Крофт. Вдъхновен от четирите части на *Tomb Raider*, Нейл Берднс е започнал да се занимава със ски, гмуркане и спортна стрелба. Той заявява: „Лара означава страшно много за мен. Тя промени моя живот. Екстремните неща, които Лара прави, и които никога преди не съм мислил, че ще се престраша сам да направя, сега са удоволствие за мен." Джерьми Хийт-Смит, мениджър в *Core*, разказва: „Нейл постоянно ни държи в течение, всяка седмица разбираме какво ново си мисли за Лара." Смахнатият холандец е отишъл още по-далеч – той композира музика, вдъхновена от играта, и редовно снима домашни видеоклипове за приключенията си с героинята. Лелеее...



Спри! *Кажи ми, че тя е истинска, или ще те застрелям*

О, скъли Дарлинг! *С перфектно разработените* Colin 2.0 *(горе) и* TOCA WTC *Ричард Дарлинг от* Codemasters *е на прав път*

ИНТЕРВЮ

РИЧАРД ДАРЛИНГ

Запознай се отблизо с топспециалиста от *Codemasters*

Ще разбереш какво се случва в главата на шефа от *Codemasters*. Продължения, определени дати за премиери, които се използват, и съвети за разработчиците, които се надяват да повторят неговите успехи...

– Изглежда някои компании пускат продължения на творенията си всяка година, независимо дали в тях нещо е подобрено или не, но *TOCA WTC* и *Colin McRae 2.0* определено са попадения право в десятката и в никакъв случай не влизат в тази категория. Какво му е нужно на едно продължение, за да бъде то сполучливо?

– Нашият подход към продълженията е първо да се уверим, че предлагаме на играча значителна стъпка към по-добро в сравнение с оригинала, а не само периодично преиздаване. При толкова успешна игра като *TOCA 2* това означава, че е нужно не само да прибавим коли и писти. Осъзнавахме, че трябва да предложим на играча такива неща като режим *Career*, както и национални, международни и световни шампионати. Първоначално беше предвидено *TOCA WTC* да излезе в края на ноември 1999 г. – годишнината от излизането на *TOCA 2*. В действителност обаче се нуждаехме от повече време (в крайна сметка девет месеца), за да я направим на височината, която желаехме.

– Всъщност компанията *Codemasters* е известна с това, че задържа игрите, докато те не са „готови". Как решавате кога една игра е готова?

– Мисля, че това е резултат от дълбоко проникналата във всеки от нас фирмена философия. Всяка компания се изправя пред дилемата: „Ние трябва да пуснем играта на датата X, но дотогава няма да можем да доизпипаме тези и тези неща." В една игра винаги има още нещо, което може да се направи по-добре, да прибавиш още някоя сцена или да драснеш тази линия по различен начин – с други думи, ако се продължава така, тя никога няма да се появи на пазара. Мисля, че в *Codemasters* винаги предпочитаме да работим малко повече, отколкото да спазим точно предварително обявената дата за премиерата.

– Използвате ли много идеи на геймъри? Те давали ли са идеи, които никога не са ви хрумвали?

– Когато създаваме продължение, се опитваме да съберем повече предложения от клиентите. Понякога от това се раждат нови идеи, обаче от голяма полза са и предложенията, които не са нови, но преобладават у клиентите. И ние знаем, че трябва да обърнем внимание на онези с най-много „гласове".

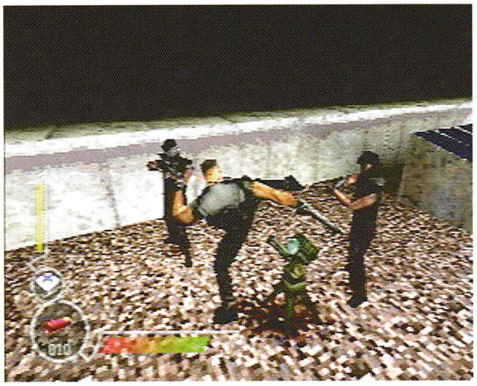
– Какви са плановете на *Codemasters*?

– Захванали сме се сериозно с PS2 и в момента разработваме няколко страхотни заглавия. Първото се очаква да е готово в началото на следващата година. В момента обмислям игри, разпознаващи гласови команди, в които геймърът ще може да говори с естествения си глас и да получава отговор от героите на съвсем приличен език.

– Какъв съвет бихте дали на всеки, който желае да се впусне в тази индустрия?

– Най-добрият начин да успееш в този бизнес е да се специализираш. С повече от 40 души, работещи върху дадена игра, са нужни специалисти в много различни области. Ако хвърляш усилия във всяка, ти никога няма да си най-добър в една от тях.

„Когато създаваме продължения, се опитваме да съберем повече предложения от клиентите..."



Свирепо. *Мистър Блейд (който изглежда като прероден на монитора Уесли Снайпс) е готов да се заеме с гадняриите*

УЖАСИ

Vampire Slayer

Activision се заема с култовия филм *Блейд*

Екипът разработчици, „виновен" за посрещнатата с възторг *Quake II*, работи върху игра по много успешния екшън *Блейд*.

Играта, наречена просто Blade, ще те занимава със събитията, предхождащи филма, и ще бъде в жанра action adventure с перспектива от трето лице. Много от местата, където се развива действието на играта, ще бъдат познати на почитателите на филми на ужасите, каквато и е целта на разработчиците. Те са се постарали да създадат напрегната атмосфера и кръвожаден екшън.

Убиец. *Влизайки в кожата на Блейд, ти ще бъдеш шампионът по убиване на вампири, дори и пред претендентката Бъфи*

Блейд е наполовина човек, наполовина вампир. В играта ще се биеш на 21 места – например в град канал и готически град музей, докато накрая се добереш до сърцето на вампирската паплач – *House of Erbus*. Първо обаче ще трябва да се сблъскаш с 34 различни вида създания – от тлъст сътрудник на полицията до Нощния звяр, особено жесток вид зомби.

Ще можеш да събираш и използваш внушителен арсенал от оръжия, включително мечове, всякакви видове пушки, а също и гранати. За да улеснят прицелването, разработчиците са предвидили и устройство за автоматично прихващане. Блейд, който се появява и в комикси на *Marvel*, е перфектен боец, но на теб няма да ти се размине разучаването на всичките му способности, за да успееш да спасиш най-добрия си приятел от хватката на вампирските босове.

ЛАРА В КИНОВЕРСИЯ

Здравей, Лара!

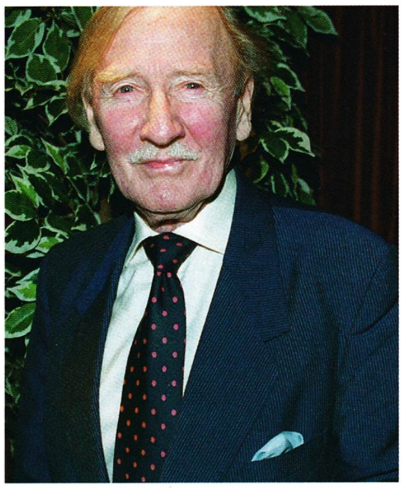
Вече са избрани актьорите за предстоящия филм за госпожица Крофт

Симпатягата Лесли Филипс ще играе заедно с носителката на „Оскар" Анджелина Джоли в очаквания скоро филм.

Филипс ще играе Уилсън, бившия приятел на бащата на Лара, преминал към страната на злото и подпомагащ нейния смъртен враг Поуъл. Ролята на Поуъл пък ще изпълнява английския актьор Лайн Глен (*Gorillas In The Mist*). Помощник на Лара ще бъде Дениъл Крейг (играл в *Елизабет*).

Според режисьора Саймън Уест филмът, за който вече са започнали предварителните снимачни работи, ще бъде последван от две продължения. Уест, който е и автор на сценария, е сигурен, че екранизацията ще запази духа на игрите, оставайки в жанра „adventure/quest". Лара ще открива части от свещени реликви, които, освен всичко, хвърлят светлина върху миналото ѝ.

В други филмови издания беше оповестено, че Кори Уейн, работил върху филма *X-Men* (с премиера в България през октомври), ще режисира и екшъна, базиран върху *Tekken*. Действието му ще се развива през 2050 г.



Виж ти: *Лесли Филипс ще оглежда критично Лара*

PREVIEWS

Анимация + роботи-войници = вълнуващо преживяване в Япония

SUNRISE HERO R

SUNRISE INTERACTIVE

Изглежда японците не могат да се наситят на игри с работизирани войници. Планини от метал доставят огромно удоволствие на играещите – както в славното време на трансформерите (ако си смомняш, това са роботи, променящи формата си). *Sunrise Hero R* е най-голямата и най-жестоката от тях – с 120 робота и 150 герои от 22 анимационни серии.

В *Sunrise* има много повече стратегия, отколкото в по-голямата част от игрите с роботизирани войници. Действието се развива на тайнствена планета, обвита в облаци. Под тях се простират все още неизследвани земи, а първият контакт се осъществява веднага след преминаването през облаците.

Разгарят се епични битки с машините, направени от титан. Погледни худножниците, които са създали героите. Шоджи Кавамори от реномираната *Omega Boost*, Джуня Ишигаки от *Xenogears* и Кунио Окавара от сериите *Gundam*. До един прочути създатели на роботи...

Главната задача в Gunparade е да се обучат отряните. Бой с юмруци на разсъмване

GUNPARADE MARCH

SONY

Отново роботи... Битката между човека и машината продължава. Gunparade March се разработва в момента от Alfa System и представя приятна интерпретация на традиционната схватка човек – метал. Този път основната битка се води между човек и чудовищни духове, всеки от които е добре обучен във военното училище в тънкостите на изкуството за самоотбрана.

В играта са разработени 26 героя, а ти трябва да ги научиш да се сражават. Всеки от тях може да борави с определен брой приспособления и да осъществява контрол над някои роботи, когато се впуска в битка, за да победи чудовищните духове. Интересното за тази играе е, че сценарият е много гъвкав, тъй като всяко твое решение влияе върху по-нататъшните събития. Това създава възможност да се включат някои традиционни за киното и театъра елементи – като малки авантюри и любовни игри...

プレイステーション™

ОРИЕНТ ЕКСПРЕС

Най-горещите новини за PlayStation в Япония директно от Токио

PS ONE

Всеки иска да притежава по едно...

PSone се изпарява от щандовете заедно с *Final Fantasy IX*

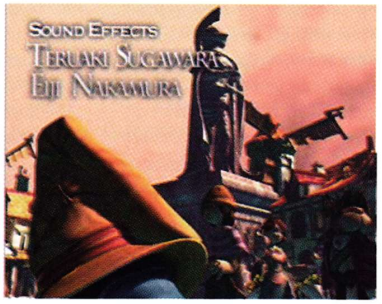
Броят на продадените в Япония PlayStation 2 достигна вече внушително число (виж Otaku Youth), но нека не забравяме PlayStation и нейното страхотно подобрение PSone. Данните показват, че през първите три седмици продажбите на новото устройство надхвърлят четвърт милион единици.

Любопитно е, че според агентиje от *Акихабара* повече от обикновено е нараснал интересът на дамите Otaku вероятно заради по-естетичните закръглени ръбове на устройството... Дизайнът на PSone е специално предназначен да допадне на недотам запалените привърженици и тази стратегия очевидно работи добре.

Друга причина за нарасналото търсене вероятно е пълната с трикове игра *Final Fantasy IX*. Най-новата версия на пожъналата голям успех серия се оказа по-популярна от предишните. През първите 24 часа продажбите й достигнаха 2,6 милиона – световен рекорд при видеоигрите. По най-нови данни вече са продадени 3,5 милиона копия, а агентите от *Акихабара* побързаха да отбележат, че хората се препъват на излизане от магазините, стискайки здраво в ръце, както *Final Fantasy IX*, така и новото PSone. Привлекателните пакети се харесаха на феновете за ролеви игри, както и най-новите джунджурии.

Очевидно Япония приема сериозно възможностите на преносимите устройства и вероятно е само въпрос на време преди някой да бъде намерен в центъра на задръстване в Токио да запълва часовете си с *Adelbert Steiner*.

Музиката е друг съществен фактор, който допринася за огромната известност на поредицата *Final Fantasy*. Звуците в ролевите игри трябва да бъдат достатъчно добри, за да не изнервят до смърт околните през повече от осемдесетте часа, в които те ще бъдат изложени на тях. Музикалната група успешно озвучава играта епизод след епизод и заключителната песен във *Final Fantasy IX – Melodies of Life*, изпълнена от Емико Ширатори, не прави изключение от правилото. Тя бе пусната като сингъл в Япония, а скоро ще се появи и целият саундтрак от *Final Fantasy IX*. Завладяващ музикален стил... Потърси MP3-файловете в Интернет на страницата PlayOnline на *Square* (www.playonline.com).



Final Fantasy IX увеличи продажбите на PSone в Япония и гори се приема по-добре от Final Fantasy VIII, което е голяма новина за твърдите фенове на ролевите игри, когато тя ще пристане в България следващата година

НОВИ ЗАГЛАВИЯ

DYNASTY WARRIORS 2
(KOEI)

Играта *Dynasty Warriors 2* на компанията *Koei* се води по бойните полета на средновековна Япония. Основното в нея е стратегията, но този път има и действие. Направена е по историята за династията Минг *Роман за трите кралства*. Играта ти позволява да ръководиш многохилядна армия, настървена да унищожи противника. Въпреки че стратегията играе съществена роля, приятно е да се намираш в разгара на битката и да нанасяш смъртоносни удари на противника. Давайки пример. О, да!

Любов и война във феодална Япония... Изиграй играта и после прочети книгата

GUN GRIFFON BLAZE
(CAPCOM)

Още по-яростни роботизирани войници от разработчиците на игри. 501-ви отряд от японския чуждестранен легион вилнее из раздираните от война Съединени щати. Чрез своя робот High Macs III се впускаш в мисии из цялото земно кълбо – включително в Гуам, Гърция и Египет. Играта има четири нива на сложност и двустепенна система за контрол, което предоставя широки възможности както на начинаещите, така и на напредналите. Взривяването на космическата совалка в Кейп Канаверал също носи огромна наслада...

Метални туловища вилнеят по земята и сеят разрушение. Стремеж на воля, войнико!

BEALPHARETH
(SONY)

Преследване на съкровище в PlayStation? Да, може, и то с помощта на ролева екшънигра (какво друго). Влез в тайнствени руини и зандани, за да сложиш ръка на планини от злато. Въпльщаваш се в ролята на един от 13 вида герои – от рицар до стрелец, всеки от които има различни способности. Играта прилича повече на динамична битка от рода на *Legend Of Mana*, отколкото на *Final Fantasy*, тъй като твоите странстващи приятели се бият автоматично по време на бойните сцени.

Мястото е отбелязано с X? Целта на Bealphareth е да намериш златното съкровище

JAPAN CHARTS

ТОП 5 – Най-търсени

1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy X (PS2) (Square)
3. Onimusha (PS2) (Capcom)
4. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Capcom)
5. Tales of Eternia (Namco)

ТОП 5 – Най-продавани

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Digimon World 2 (Bandai)
4. Jikkyu Powerful Pro Baseball 2000 (Konami)
5. Beatmania Best Hits (Konami)

ТОП 5 – Най-любими на геймърите

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Jikkyu Powerful Pro Baseball 7 (Konami)
4. Persona 2: Eternal Punishment (Atlus)
5. My Summer Vacation (SCEI)

*Тайнственият агент **Ninja X** вилнее из улиците на Токио в търсене на нови сражения*

МАНИАЦИТЕ ОТАКУ

В Япония PS2 се продава по-добре от предшественика си

Пет месеца след пускането на пазара продажбите на PlayStation 2 достигнаха значителен размер. По най-нови данни конзолата вече се намира в 3,5 милиона японски семейства. За сравнение – PlayStation 2 изчезна от щандовете за четири пъти по-кратко време, отколкото PS1 на същия етап след пускането на конзолата на пазара.

Очевидно този факт създаде някои технически проблеми, тъй като заводите работят денонощно, за да задоволят търсенето. Но най-интересни са статистическите данни, според които 30 на сто от собствениците на новото устройство преди това не са притежавали PlayStation. Дали не настъпва краят на японските геймъри *отаку?* Или сме свидетели на същинското възприемане на играта като част от основните общоприети развлечения? Да се надяваме, че е така. В момента се разработват 400 игри PS2, така че ще има достатъчно, за да се забавляват феновете. През следващата година *Sony* очаква да продаде 100 милиона устройства PlayStation. И то преди GScube да влезе в играта. За да се тръгне към конвергенция, а и отвъд нея...

AKIHABARA WATCH

***Ninja X* обикаля задните улици на технологичните паркове на Токио, за да се зареди с последните новини за PS...**

Enix и Konami се събират, за да предоставят на щастливеца Otaku от Далечния изток игра за бейзболен мениджмънт, озаглавена *I'm A Supervisor*. Състави своя отбор от бейзболисти, за да оформиш печелившия тим. Играта ще бъде разпространена в Япония в края на годината...

Благодарение на *Irem Software* скоро ще излезе *Cartoon Kun* за PlayStation. Принципът на играта е следният – квадратни блокчета с различни цветове се спускат от горната част на екрана. Завърташ блокчетата така, че да съвпаднат цветовете и те ще изчезнат от екрана. Направо свръхгениално!

Ловките геймъри в Япония се побъркват по игрите с карти за PlayStation, както показа примера с *Final Fantasy VIII*. Най-новата е *Ninja Six*... Ти си нинджа заговеват, който жадува да разшири територията си и да навлезе отвъд границите на противника. Това е една красива игра на карти. Може би е интересно?

Square подготвя своята последна партида заглавия за това хилядолетие: *Chrono Cross*, *Parasite Eve* и *Xenogear* ще се продават за 3800 йени, като в цената е включена шикозна нова кутия с прикачени към нея минифигури и малко парфюмче. Страхотно!

САМО В ЯПОНИЯ

TARAPANDA'S EVERYDAY LIFE (BANDAI)

Поредната стъпка в странния свят на симулаторите на отглеждане на животни те изправя лице в лице с предстоящата да излезе в Япония игра на Bandai – *Tarapanda's Everyday Life*. Тарапанда е панда, която яде кейк и змии и обича да ходи на кино. Ти можеш да играеш с нея, да пощипваш сладките ѝ бузки и да прескачаш до въображаемите магазини, за да я обзаведеш с напълно нов екип, подобен на панталоните, които носи. Така черно-бялото зверче ще живее поне във видеоигрите, тъй като пандата е вид, обречен на изчезване.

КАТО НА КИНО

Д-р Холивуд чука на вратата. Някой да му отвори, моля!

12. Metal Gear Solid

Среща със *Solid Snake*... Интереси: тежко въоръжение, антитероризъм, избавлението на света
Режисьор: **Брайън де Палма**

Сценарият:
Това, което получаваш, е две игри на цената на една – единственият истински епичен екшън. В първата третина ще са представени героите и до края на първата игра ще се развиват отделни случки. След това действието се пренася в Ню Йорк няколко години по-късно. Съдбата на *Liquid Snake* е още по-неясна, отколкото в края на първата игра, а *Foxhound* се въоръжава за подъл терористичен акт в града.

Равнището:
Това е *Умирай трудно*, *Невъзможна мисия*, Бонд, *Лице назаем* и *Под обсада*...

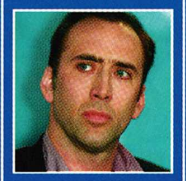
Зелена светлина или ад?
Зелена светлина. Най-голямата игра за домашно видео, която въобще е била произвеждана, и едновременно с това невероятен филмов хит за лятото? А защо да не се прожектира и в киносалоните – трябва само да се съединят и синхронизират конзолата PS2 и филмовият метраж? Продукцията изобилства със страхотни лоши герои. Де Палма може да създава както наситен с действие екшън (*Невъзможна мисия*), така и художествена операторска работа (*Змийски очи*). Кроу се превъплъщава в ролята на умен екшънгерой от класа, завладяващ с обаяние и издръжливост. А филмите са далеч по-подходящи за онези изтъркани приказки за хуманизма, злото, войната и неща от този род. Представи си всичко, което знаеш за добрите екшъни, и ако това не е достатъчно, продукцията може да бъде издадена на DVD, а тогава ще трябва само да смениш дисковете...

Въпрос на време е Metal Gear Solid *да излезе и като филм*

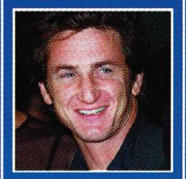
В РОЛИТЕ

▲ Solid Snake – Ръсел Кроу

▲ Mei Ling – Анджелина Джоли



▲ Liquid Snake – Никълъс Кейдж



▲ Revolver Ocelot – Шон Пен

▲ Sniper Wolf – Дрю Баримор

ПАК ФУТБОЛ

Това не бе футбол

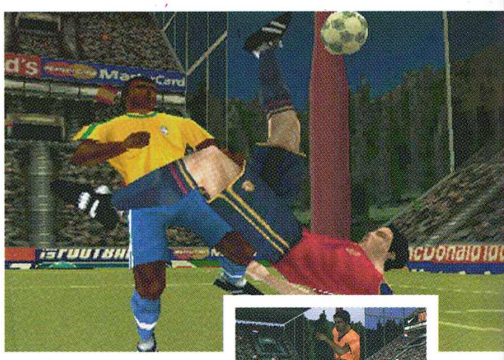
SCEE говори откровено за проблемите в *This Is Football 2*

Играта *This Is Football* на *SCEE* се завръща отново във вариант за PlayStation. This Is Football 2 ще използва имената на гениални футболисти и ще даде възможност на геймърите да се наслаждават цял един сезон.

Освен това ще можеш да се състезаваш в турнири, подобни на Шампинската лига и Купата на УЕФА, и да печелиш купата на Англия.

This Is Football 2 ще ти позволи да избираш отбори извън висшите лиги в Европа и да играеш на толкова нови стадиони. Производителят *SOHO* е направил подобрения в системата за улавяне на движенията и използва сенки, за да придаде триизмерното изображение на играчите. Очаква се футболистите да се движат по-бързо и да извършват повече движения – подаване на високи топки, въртене и финтове.

Но *SOHO* не знае кога да спре! Избери опцията *Street Soccer*, където ще използваш джъмпери като греди на вратата, и играй в междучасията. За подаванията на топката се използва икона, активираща система от четири бутона. Подобрената версия вероятно ще те зарадва с по-усъвършенстван и развлекателен футбол. Коментарът също е накъсан. Като допълнителна придобивка в играта е включена надпревара в лига от миналото. Така че можеш да играеш като отбор от 50-те, 60-те и 70-те години.



Какво е това?
Футбол ли? И още как...

СВЕТОВЕН ХИТ

ХАРИ ПОТЪР ИДВА...

ЕА пуска първата игра в края на 2001 година

Компанията *Electronic Arts* ще има щастието да издаде поредица от игри по свръхпрочутите романи на Дж. К. Роулинг за Хари Потър. (На следващата страница те очаква едно тестче за Хари – дерзай!)

Първата игра, създадена по сюжета на роман № 1 – *Хари Потър и Философският камък*, ще излезе в края на следващата година. Разбира се, *ЕА* възнамерява да направи игри по всички от публикуваните четири книги, първата от които вече се екранизира от *Уорнър Брос*. Кинопродукцията за Хари Потър ще се появи на големия екран следващата есен. Режисьор на филма е – внимание! – самият Крис Кълъмбъс (*Сам вкъщи*, *Мисис Даутфайър* и др.), който твърди, че е очарован от творбите на Дж. К. Роулинг и нейната литературния рожба – малкия вълшебник Хари Потър. А неговата история започва именно в романа *Хари Потър и Философският камък*, който съвсем скоро ще можеш да прочетеш на български език в изданието на *Егмонт България*. И така, след смъртта на родителите си Хари – чудато момче със залепени с тиксо очила и голям перчем, скриващ странен белег с вид на светкавица на челото му – живее в дома на досадните си леля и вуйчо и на още по-противния си братовчед. Обитава килера под стълбището, износва старите дрехи на Дъдли (братовчеда) и е принуден да търпи отвратителното им отношение. Докато... на единайсетия си рожден ден научава, че е прочут магьосник и че му предстои обучение в най-известното училище по магия и вълшебство в света. И приключенията започват. В *Хогуортс* (така се нарича училището) Хари ще срещне нови приятели, ще се изправи лице в лице срещу злото, ще зубри магически заклинания, ще бърка вълшебни отвари, ще играе в отбора по куидич – това пък какво е?! – ще лети с метла, ще яде шоколадови жаби...

В книгите за Хари Потър със сигурност има някаква магия – всеки от издадените досега романи се превърна в световен бестселър, спечелвайки на своята авторка огромна популярност сред публиката и възхищението на критиката. Дж. К. Роулинг (пълното ѝ име е Джоан Катлийн) ще участва с идеи в разработването на игрите и зорко ще бди за спазването на връзката с книгите. Полученият от *ЕА* лиценз позволява на Хари Потър да се появи както на настоящото, така и на следващото поколение конзоли, включително на PlayStation 2. Но засега всичко това е в бъдеще време, тъй че защо не започнеш забавата с роман № 1 в изданието на *Егмонт България*! Я виж, Хари Потър идва при теб...

ХАРИ ПОТЪР

Е

ХОЛИВУДСКИ АКТЬОР

ИЗВЕСТЕН ПИСАТЕЛ

ЛИТЕРАТУРЕН ГЕРОЙ

ДА

НЕ

ДА

НЕ

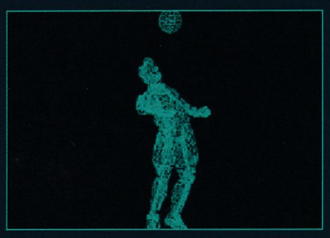
НЕ

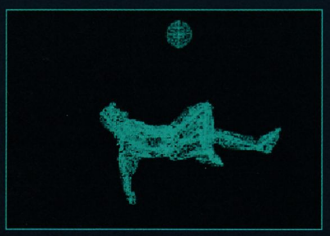
ДА

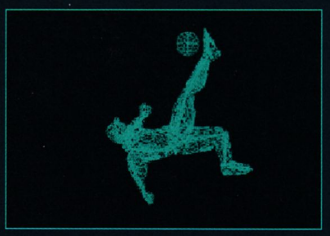
ГРЕШКА!
Върни се на страница 14!

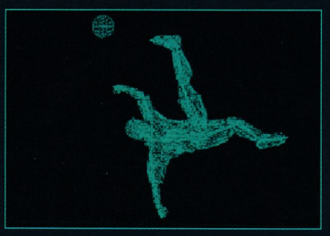
БРАВО!
Но знаеш ли всичко за него?

Очаквай ХАРИ ПОТЪР И ФИЛОСОФСКИЯТ КАМЪК в изданието на ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ!









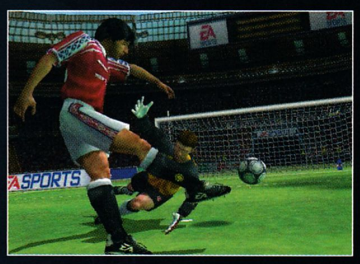
Жив модел. *Кадрите при изпълнение на задна ножица могат да бъдат предадени реалистично, тъй като процесът на улавяне на движението събира информация по време на цялото движение на живия модел*

FIFA 2001

Арнхем, Холандия. *EA* използва уменията на шест от най-добрите футболисти в подготовката на *FIFA 2001*.

Вероятно си мислил, че това е възможно единствено в реклама на *Nike*. Холандският полузащитник Едгар Давидс поема топката с десния крак, изпълнява коронния си финт и я подава на Пол Скоулс. Скоулс, един от малкото английски играчи, спечелили някакво подобие на уважение от представянето си на ЕВРО 2000, спира коженото кълбо с левия си крак и го отпраща към френския национал и играч на *Арсенал* Тиери Анри. Французинът пък забива топката в мрежата. След като в импровизираната игра се включват испанският играч на *Валенсия* Мендиета, следван от Павел Кука от *Кайзерслаутерн* и израелският защитник Шимон Гершуин, *EA* вади най-тежката си артилерия и представя във *FIFA 2001* шоу с таланти, чиято цена надхвърля 70 милиона британски лири.

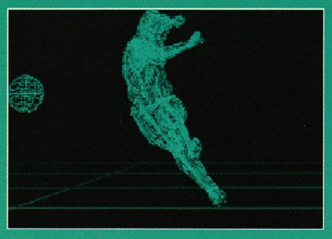
Целият спектакъл, майсторски изпълнения и удари се правят в името на системата за улавяне на движението на *EA*, приложена в следващите версии PlayStation 1 и PlayStation 2 на *FIFA 2001*. Всеки футболист ще играе не само в своята зона, но ще изпълнява голяма част от пасовете и волетата, които ще се включат във финалната игра. За *EA* наемането на футболисти с подобен талант ще си заслужава всеки цент, ако това помага за по-голяма реалистичност на поредицата. Отборът от Ванкувър беше първи в системата за улавяне на движението във *FIFA Soccer'96* и независимо от бавното действие на тази игра, естествените движения на играчите очевидно бяха постигнати и във всяка следваща версия бяха усъвършенствани.



Новопристигащата *FIFA за PS2 – това означава повече памет, което пък значи по-добра графика*

Разбира се, системата за улавяне на движението вече се използва широко, но ако се замислиш, че алтернативата е художници да рисуват на ръка играчите, което е по-продължителна, по-скъпа и по-рискована работа, ще разбереш защо *EA* така твърдо се придържа към тази система. ➤

Ветеранът. *PS1 се сбогува с FIFA, както възнамерява да стори и Едгар Давидс (на голямата снимка)*



Аниматорите *биха се затруднили да пресъздадат цялата плавност и детайли на образа без системата за улавяне на движението*

Страхотно!
Пол Скоулс е доста учуден, докато е облечен с интересния екип за FIFA 2001

Тъй като версията за PlayStation 2 е на път да се превърне в първото лицензирано футболно заглавие за притежателите на PS2 в Европа, екипът, разработващ системата за улавяне на движението, е съблазнен от шанса да използва новите възможности на конзолата, за да демонстрира мускули, както и да покаже напълно анимирани герои, правещи същото.

От голямо значение за *EA* е, че работи с истински таланти. „Винаги съм казвал, че всеки може да играе Ричард III, коментира продуцентът на *FIFA* Енди Абрамовически, но ако мога да избирам, всеки път бих гледал Лоурънс Оливие в тази роля."

Режисурата на екшъна, наречен работа по *FIFA 2001*, се ръководи от главния специалист по улавяне на движението Щефан ван Ниекерк.

А ето как става това:

Етап 1. Пол Скоулс, Едгар Давидс и другите играчи демонстрират уменията си върху кръгъл терен, ограден с десет светлочувствителни камери. Футболистите са облечени в специални костюми със светлоотражателни топки, разположени по всички важни стави. Светлочувствителните камери ще отчетат единствено движението на топките и ще изпратят запаметените данни до персонален компютър. Системата за улавяне на движението във версията PlayStation 2 на *FIFA 2001* използва 40-50 топки, докато в PlayStation 1 те са 30-40. „Разстоянието между камерите се определя от това, което снимаме, заявява Ван Ниекерк. Когато искаме да заснемем спринт, използваме дълго правоъгълно пространство, докато отделните умения се правят на кръгъл терен."

Етап 2. Поредица от проследяващи компютри предава движението на излъчващите топлина топки в двоичен файл, който може да се прожектира като филм. Десетте камери са настроени спрямо точния център на игрището и това гарантира, че където и да се намира футболистът в рамките на кръга, винаги може да се постигне триизмерно изображение на движещото се тяло. Освен това играта се записва с видеокамера, за да могат разработчиците точно да измерят движението на топката след удара. То обаче няма да бъде уловено (макар че се съдържа на светлочувствителната лента, така че камерите го разпознават), тъй като от центъра е невъзможно да се прецени завъртането.

Етап 3. След като данните са запаметени, на компютъра се указва кой датчик за коя част от тялото се отнася. В *PlayStation 2* важно внимание се отделя на гръбначния стълб. „Вече разполагаме с четири датчика на гърба на всеки играч, обяснява Ван Ниекерк. Основната част от движенията на тялото се извършват от талията, защото не можем да извием тялото си от точка над гръдния кош. В предишните игри *FIFA* играчите изглеждаха малко вдървени, тъй като не можеха да се движат свободно, както един истински футболист. Това ще разреши проблема."

Етап 4. В компютъра датчиците вече са събрани в цялостен човешки скелет. След това неговото движение се пуска на запис отново и отново, за да се изгладят всички проблеми като трептенията в анимацията по време на движението или в околностите, които очевидно нямат връзка с основ-

„Екипът е съблазнен от шанса да използва новите възможности на конзолата, за да демонстрира мускули"

Майсторът Скоулс

Пол Скоулс е червенокосото сърцато момче в средната линия на *Манчестър Юнайтед* и на английския национален отбор. На 25 години той е утвърден участник и в двата тима и е възхваляван от Кигън като „най-добрия играч в страната". Докато си отдъхва, след като е подал топката на Едгар Давидс пред камерите на *EA* в бляскавия си костюм, покрит със светлоотражателни топки и лента, младият скандалджия намира време да отговори на няколко въпроса...

– Вашият колега от английския национален отбор Сол Кямбъл през миналата година се снима за *EA*. Разговаряхте ли с него за участието му?

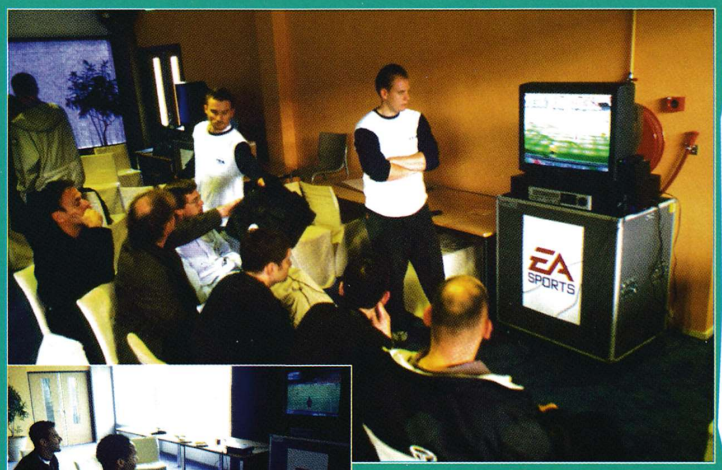
– Да, попитах го как е било. Каза ми, че е приятно и това е една от основните причини, поради които и аз участвам.

– Кои страни от играта Ви се опитва да запечата *EA*?

– Смятам, че основното е шутирането, но според мен всеки футболист би направил в известна степен същото. Не мисля, че държат на точно определена област. Не сме говорили конкретно на тази тема.

– Какво е усещането, когато играеш с другите звезди на *EA* по време на снимките?

– Супер е! Да работиш с Мендиета, Давидс и Тиери Анри е наистина страхотно. Въпреки това аз не се опитвам да ги имитирам, защото вероятно ще се проваля.



Изглежда страхотно! *Нападателят Тиери Анри (на малката снимка) научава колко е полесно, когато трябва да използваш само пръстите си*

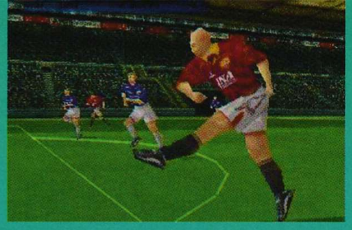
ното тяло. Правят се минимален брой корекции, за да може да се съхрани автентичността на движенията. „Ние можем да променим височината на удар със задна ножица, но се опитваме да оставим нещата каквито са, твърди Ван Ниекерк. Винаги ще има нещо да се подобрява, но в момента разработваме нова техника, която да премахне проблема."

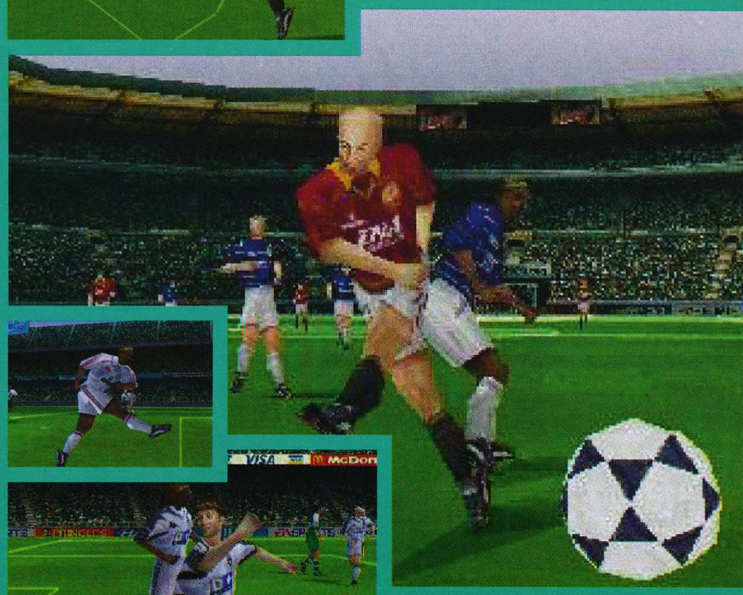
Етап 5. Когато скелетът извършва движения, върху него ще се насложи тялото на основен играч. Това придава по-закръглена форма на тялото, но пък се пропускат някои детайли. *FIFA 2001* ще се похвали с футболисти с различна височина и телосложение като Анри и Мендиета, взети от направените записи. Задвижването на създадения играч след това се извършва със скелета, като се свързват основните датчици (светлоотражателните топки, прикачени към играчите в първия етап от процеса) със съответните части на оформеното тяло.

Етап 6. След оформяне на тялото се добавят естетически данни. Футболистите от играта ще имат истински лица и реалистични характерни особености, а другото ще е въпрос на преценка. Софтуер за идентификация ще се използва, за да се съединят лицата с останалите детайли.

Етап 7. Най-накрая за една седмица екипът от осем специалисти ще трябва да пренесе данните в героите от *FIFA*. „Това се оказа значителна работа за нас, признава Ван Ниекерк. Методът за улавяне на движението ни позволява да запазим спонтанността на футбола и тъй като PS2 разполага с още много памет за графика и анимация, аз съм убеден, че това ще бъде една по-интелигентна игра с по-плавна графика."

„Лицата ще бъдат съчленени със софтуер за идентификация"





Насрещна игра. *Вероятно това е последният вик на сивата конзола, но както обикновено и тази година има новост във* FIFA *– насрещните действия*

FIFA 2001 за PS1

Хитът в тазгодишното издание *FIFA* на PlayStation 1 е включването на насрещна игра. Представи си, ако можеш, че Райън Гигс се изпречва пред плъзгащата се топка, отправена от Тони Адамс. Ако уелсецът прояви достатъчно умение (както в повечето случаи), той фалцово ще поеме идващата топка и ще я отправи към вратата. С *FIFA 2001* можеш да направиш точно това с един-единствен и навреме натиснат бутон.

Понеже състезанието между двама играчи е смисълът и същността на цялата игра *FIFA 2001*, струва си да се отбележи, че и двете страни имат на разположение еднакъв набор движения.

„Стратегията на насрещната игра ще даде допълнителна дълбочина при единоборствата, обяснява продуцентът на *FIFA* Енди Абрамовиски. Играчът сам може да реши коя тактика ще му предостави подобра възможност да вкара топката във вратата."

Всички футболисти, избрани да застанат пред камерите за улавяне на движенията, участваха в насрещните действия. Рамо до рамо с Анри и Давидс бе защитникът Шимон, чиятa звезда Абрамовиски очаква скоро да изгрее. „Не след дълго ще чуете за него в някоя европейска лига", твърди продуцентът.

Разбира се, основното в насрещната игра е да можеш да си представиш как младият Скоулс успява да преодолее защитата и в подходящия момент да стреля в мрежата.

– Кое е най-важно за играч от полузащитата?

– Първото и най-важното е да притежава добри футболни умения. Ако ги има, той ще може да подава точно и да отбелязва голове.

– Винаги ли сте играли на тази позиция?

– В младежкия отбор бях централен нападател, но след това треньорът ме премести в по-задни позиции.

– Къде ви е по-приятно да отбелязвате голове – в клубния отбор или на международно равнище?

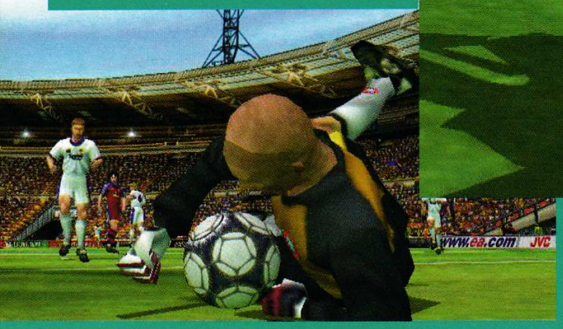
– Еднакво добре се чувствам, когато вкарвам гол в клубния и в националния отбор. Вероятно моят най-запомнящ се гол е в мача срещу *Брадфорд* или този срещу *Мидълзбро* миналия сезон. Първият беше от воле, но дълго време ще помня и двата. Страхотни бяха и головете ми за Англия срещу Шотландия.

– Кои играчи сте наблюдавали, докато се учехте да играете?

– Футболисти като Брайън Робсън. Освен това бях фен и на *Олдъм* и често ги гледах, когато бяха добър отбор. Наблюдавах също Анди Ричи и Денис Ъруйн и много други играчи като тях.

– А от играта на кои футболисти се възхищавате във Висшата лига?

– Един от тях е Хари Кюъл от *Лийдс*, но в лигата има голям брой много добри футболисти. Денис Бергкамп е един от тях.



Шут! *Най-продаваната футболна поредица за PS1 вълнува цяло поколение зрители с някои прекрасни графики, а в останалата си част играта е без промяна*

Напълно обновена футболна игра

EA поставя нови цели с първата европейска ританица за PS2...

За компанията *EA* версията *FIFA 2001* за PlayStation 2 бележи ново начало в тази дълга поредица. Планирана за пускане в продажба в Европа през ноември заедно с новата конзола на *Sony*, тя принуди *EA* да похарчи почти цяло състояние в опита си да превърне една често критикувана ританица в прочут световен шампион. Японският вариант *FIFA World Championship* е използван като основа, но се взе решение вместо да се избълва вариант на недъгавото NTSC-заглавие, да се издаде напълно нова версия.

„Тъкмо направихме бойно кръщене с *FIFA World Championship* и ако трябва да бъда честен, тя срещна добър прием в Япония, признава продуцентът Енди Абрамовиски. Бяхме доволни, че сме научили нещо, но с версията *FIFA 2001*, вече имаме съществено предимство пред всяка друга спортна игра, тъй като на практика това е второ поколение PS2."

FIFA 2001 за PlayStation 2 се разработва повече от година и представлява голяма стъпка напред по отношение на естетиката в поредицата. Абрамовиски е част от екипа за *FIFA* от изданието от 1996 г. и е решаваща фигура за налагане на системата за улавяне на движението. Той обаче постави много по-сложна задача пред екипа за изданието *FIFA 2001*.

„Главната цел на *FIFA 2001* е да изпиташ усещане за живата игра от *FIFA*, твърди Абрамовиски. Опитваме се да създадем истински играчи и фон, а по този начин да доставим неповторимо футболно изживяване."

„PS2 ще ни позволи да постигнем поправдоподобна графика и по-завладяващ звук – изображение и усещане, които не можем да получим в PlayStation 1. Надяваме се да създадем една пълна с живот картина, продължава продуцентът. Не става въпрос да се потопиш самият ти, а да вдъхнеш живот на играчите. Футболистите са основното нещо в играта и ние искаме да ги одухотворим." Затова нападателите и халфовете във *FIFA 2001* имат значително повече детайли, отколкото техните 32-битови събратя, с анимирани лица и по-подвижни тела (включително движения на китката, лакътя и цялата ръка), както и лицензирани спортни екипи с тениски на спонсорите – дори косите им се развяват!

„Хората могат да си купят играта веднага и да ѝ се наслаждават"

Все пак притеснение поражда фактът, че *FIFA 2001* се основава на същите принципи, които ограничаваха и предишните версии на играта. Абрамовиски обаче не съжалява. „Придържаме се към играта. Тя се оказа много популярна за определени целеви групи и хората харесват това. Те могат да си я купят веднага и да ѝ се наслаждават. Защо да усложняваме нещата?"

„В тази версия движенията са по-малко синхронизирани и играчите се движат с различна скорост. Ако владеят топката, те тичат по-бързо, докато футболистите зад тях пазят сили и се връщат по местата си. Това е от значение, тъй като е опит да се остави в миналото усещането за футболисти роботи и да се достави ново – за истински футболисти."

Все още е рано да се каже, но *FIFA 2001* внася няколко интересни елемента към поредицата. Аналоговите бутони на контролера позволяват различна сила на шутовете и осигуряват контрол върху бързината на твоя играч. Абрамовиски обобщава: „Ще има нови стадиони, 17 европейски лиги с пълни екипи от футболисти, над 16 национални отбора и всички предимства на играта, които очаквате от *FIFA* всяка година".

Сезонът започва през ноември...

– Какви са амбициите на Пол Скоулс?

– Искам да играя на финал за купата на Шампионската лига, защото пропуснах мача срещу *Байерн* (Мюнхен). Все още съм амбициран и ще продължа да се стремя към това, а и се надявам да спечеля отличие и с националния отбор на Англия.

– Има ли какво още да научите във футбола?

– Смятам, че можеш да продължиш да учиш до 35 години. Приятно е да наблюдавам как играчи като Мендиета и Давидс прилагат своите умения, а и за феновете ще е добре да могат да ги видят в играта.

– Вие дойдохте от младежкия отбор. Как се развива сегашното поколение от младежи в *Манчестър Юнайтед*?

– Има много добри играчи, но само времето ще покаже дали са достатъчно класни и дали ще успеят да се наложат. В момента е доста трудно да се влезе в първия отбор, но ако постигнат голям напредък – ще успеят.

– ЕВРО 2000 бе голямо разочарование за отбора на Англия. Следяхте ли мачовете след отпадането на отбора?

– Гледах полуфиналите и финала, но само тях.

– Поставяте ли си конкретни цели всеки сезон?

– Не, защото мисля, че това е грешка. През сезона се опитваш да отбележиш всеки гол и да спечелиш всеки мач, но не винаги го постигаш.

Твоето футболно списание

е в ръцете ти

ЗАЛЕПИ СНИМКАТА СИ ТУК

И ВЕЧЕ СИ СРЕД ПУБЛИКАТА НА

АТАКА

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА СВЕТОВЕН ФУТБОЛ

Новият сезон на Шампионската лига започна!

Време е за новия албум за лепенки

ШАМПИОНСКА ЛИГА

2000-2001

Търси албума
и пакетчетата
с по пет лепенки!

- **Кога – от октомври 2000 година.**
- Къде – навсякъде, където можеш да намериш изданията на ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ!

Попълни колекцията с лепенките снимки на всички звезди от Шампионската лига!

ТОЧНО В ЦЕЛТА

Ясно е, че си геймър от класа. Значи, имаш състезателен дух и набито око. Тогава участвай в конкурса с награди. Какво трябва да направиш? Много е просто – почти като да се разправиш с дузина динозаври и да минеш няколко нива на играта *Dino Crisis 2!* Дай правилни отговори на двата въпроса, изпрати ги до списанието и... стискай палци, за да спечелиш награда.

1

Колко писти има в играта *Formula One 2000*?

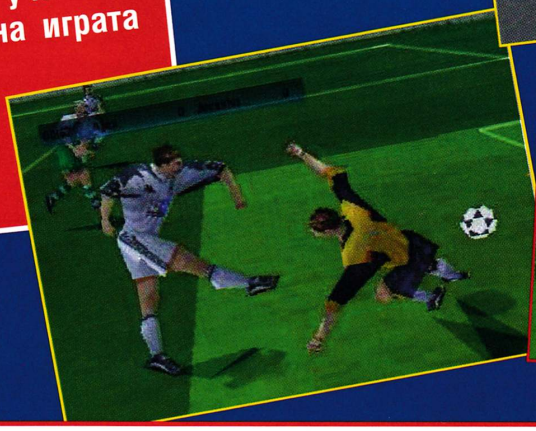
А. 14
Б. 17
В. 19

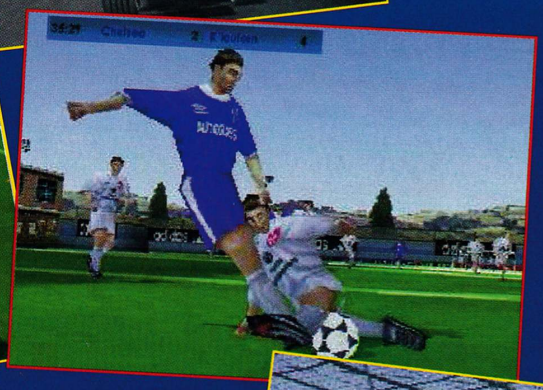
ПОДСКАЗВАНЕ: Първо прочети внимателно цялото списание!

2

Колко футболисти участват в разработването на играта *FIFA 2001*?

А. 7
Б. 4
В. 6





Верните отговори на въпросите ще ти дадат възможност да участваш в разпределението на страхотни награди –

10 оригинални фланелки PlayStation!

Изпращай писмата си до 1 ноември 2000 г. на адрес: 1000 София, ул. „Христо Белчев“ 21, ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ, за загадката „Точно в целта“ на списание PlayStation.

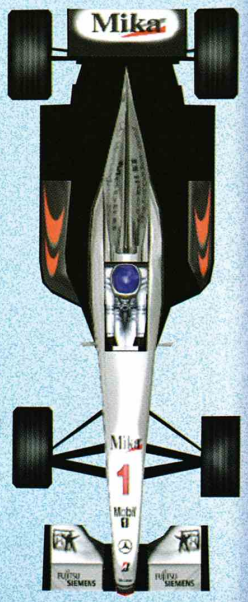
Можеш да изпращаш отговори и на факс 02/988-02-23 или на e-mail адрес: mail@egmontbulgaria.com.

Резултатите очаквай в брой 2 на списание PlayStation!

ЗАГЛАВИЕ:

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

Ако тази година си купиш игра за Формула 1, това със сигурност ще бъде *F1 World Grand Prix 2000*

ИГРАТА	
ЖАНР:	Racing sim
ИЗДАТЕЛ:	Video System
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Eutechnyx
ПРЕМИЕРА:	Декември
ДИЗАЙН НА АВТОМОБИЛА:	
ЗАВЪРШЕНОСТ:	80%

Свободно пилотиране. *Ако ти е писнало от нещата, изискващи мислене, пусни режима Arcade и не се тревожи за никакви стратегии, настройки или повреди*

Формула 1? Коя по-точно Формула 1? В този жанр май новите заглавия станаха прекалено много: *Formula One 2000* на *SCEE*, *F1* на *EA*, а сега и *F1 World Grand Prix*. В действителност *F1 WGP 2000* на *Eutechnyx*, създател още и на *Le Mans 24 hours* и позабравената перла *Total Drivin'*, изглежда достатъчно различна, за да привлече вниманието на профучаващите фенове на игрите с високи скорости.

В играта *F1 World Grand Prix 2000* ще има точните имена на всички пилоти и отбори, но ти всъщност няма да можеш да караш от името на Шуми или Мика. „Винаги ще се състезаваш под собствено име, обяснява Кев Шоу от *Eutechnyx*. Ние сметнахме, че е много по-вълнуващо, когато си със собствено име и се състезаваш с най-известните пилоти, вместо да се налага да влизаш в нечия чужда кожа." Това радикално решение придобива смисъл, когато схванеш амбицията на *Eutechnyx* за революционни промени на посоката, в която се развива жанрът. „Преди старта играчът може да прави над 30 настройки на колата си, продължава Шоу. Освен това всеки има възможност да прави подобренния по пет пункта – двигател, скорости, аеродинамика, спирачки и екип при бокса за смяна на гуми."

Когато порьчаш определени изследвания, преди да докладва за постиженията си, твоят екип от дизайнери изчезва за около седмица и работи върху желаната от теб форма и мощ на болида. Например при двигателя може да бъде разработено ново масло, намаляващо триенето, или да се направят размествания в самия двигател, които да го направят по-ефективен.

„Смисълът е, че заедно с развиването на твоите способности, се усъвършенстват и техническите параметри на колата ти. Така в един момент от колата на отбора тя се превръща в твоята собствена."

Резултатът от това, че играеш себе си, не закъснява. Ако се представиш добре, започват да пристигат предложения към теб и от други отбори. „След като приемеш офертата на някой чужд отбор, ще бъдеш подложен на тестове", повдига още повече завесата Шоу.

Предварително ще ти бъде посочено време за направата на една обиколка, което ти трябва да подобриш. Ако успееш да го направиш, мо-

ТАКТИКИ ЗА ПИЛОТИРАНЕ

Разработчиците на *F1 World GP 2000* са се постарали да създадат пилотиране, което е реалистично както от визуална, така и от тактическа гледна точка.

Кев Шоу от *Eutechnyx* разказва: „По време на тренировъчните и квалификационни кръгове ти имаш достъп да гаража на CADCAM, където можеш да правиш ремонти, да нагласяш дори болтове и гайки. Всъщност има 30 места, където имаш възможност да правиш промени – от обикновеното избиране на гуми до такава деликатна операция като регулиране на окачването. Всяко подобрение, което си направил в гаража на CADCAM, ще се усети на пистата. Можеш също така със специални уреди още в бокса да провериш дали промените са сполучливи."

По време на състезание от Гран При от особено значение ще бъде не само да избягваш всякакви сблъсъци (това радикално ще влоши поведението на колата ти), но и чрез внимателно боравене с газта, спирачката и окачването да запазиш всичко в механиката перфектно.

ЦИТАТ: **„Искахме да покажем на играча, че решенията, които взима извън пистата, понякога**

И това е възможно! *Ти не можеш да се състезаваш като Шумахер, Хакинен или Култард, но можеш да ги задминеш на пистата и да ги оставиш да гледат отзад със завист спойлера ти*

Давай, давай, давай! *Учи се от най-добрите, не давай шанс на конкуренцията и най-вече – отваряй си ушите за стартовия сигнал!*

жеш да подпишеш договор с новия си отбор. При тази ситуация обаче ти си изправен пред дилемата – да приемеш, но да започнеш с нова кола, или да откажеш и да запазиш усъвършенствания си болид.

„Искахме да покажем на играча, че решенията, които се вземат извън пистата, понякога са толкова важни, колкото и тези по време на състезание", продължава Шоу.

Ако заради всичките тези сложни неща играта вече ти изглежда доста смущаваща, ще изпиташ истинско облекчение, като разбереш, че *F1 World Grand Prix 2000* има и своята аркадна страна. „В началото на играта ти не знаеш нищо за пистите и другите отбори. Когато покажеш напредък, започваш да се ориентираш в ситуацията", разказва Шоу. Дори и към края на сезона отборите и пистите запазват известна загадъчност и това е добре, защото все още има какво да научиш. „Целта ни беше да поддържаме интереса на играча до края, да го награждаваме за успехите му и винаги да му предлагаме цел, към която да се стреми", признава Шоу. Освен Grand Prix, играта има и специален режим Arcade, в който въобще няма да мислиш за повреди, настройки или тактики. Достатъчно е да знаеш, че има опция за двама играчи и разделяне на екрана.

В режима Grand Prix обаче реализмът и тактическите елементи са козовете, с които *Eutechnyx* се надява, че ще спечели сърцата на феновете на Формула 1. „Колата може да получи както физически, така и механични повреди, разкрива Шоу. При прекалено повишаване на оборотите на двигателя той може да се запали. Същото може да се случи и с гумите при прекаленото триене при навлизане в банкета. Във Формула 1 не е важно само да внимаваш колата ти да не изскочи от пистата и точно това е основният принцип, от който са се ръководили създателите на играта."

Единственото, което все още липсва на *F1 WGP*, е известна личност, която да вдигне достатъчно шум около премиерата, но Шоу подмята, че и този проблем е решен. „Привлекли сме една знаменитост от света на Формула 1. Не мога да кажа нито кой е, нито с какво точно се занимава. Ще трябва да почакате малко и сами ще разберете." Точно това и ще направим!

Внимавай! *Ако твърде често изпускаш завои и минаваш през банкета, рискуваш да ти се запали гумата*

СЪБЕСЕДНИК	
ЛОГО:	eutechnyx
ИМЕ:	Кев Шоу
ДЛЪЖНОСТ:	Мениджър
ИСТОРИЯ:	През последните четири години е работил върху няколко подобни игри: *Total Drivin'*, *Le Mans 24 Hours* и *Max Power Racing*
ВЛИЯНИЯ:	Като оставим настрана опита, придобит от създаването на толкова качествени игри в жанра, екипът е движен от любовта си към Формула 1
ДРУГА ИНФОРМАЦИЯ	
УЕБ САЙТ:	www.eutechnyx.com

са толкова важни, колкото и тези по време на състезание."

ЗАГЛАВИЕ:

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Баз Светлинна година пристяга скафандъра си и поема към звездите. Ела и полети с нас...

Анимaниак! *Свиквай с муцуната с хлътналите бузи на екрана, защото Buzz Lightyear Of Star Command е взет от новия анимационен сериал на Дисни, станал напоследък много популярен отвъд океана*

ИГРАТА	
ЖАНР:	Action adventure
ИЗДАТЕЛ:	Activision
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Disney/Pixar
ПРЕМИЕРА:	Началото на 2001 г.
ЗАВЪРШЕНОСТ:	90%

Всичко се рее*, когато за да повдигне темпото, Баз възсяда някое от безбройните си бързи космически превозни средства*

Горкият Баз! Спомни си онзи епизод от първата част на Toy Story, в който неговите илюзии са разбити и той осъзнава, че не е никакъв звезден рейнджър, а само играчка. За щастие Уди му спестява цялата истина – че е направен от деца в Тайван. Това окончателно би срутило всичките му представи за света.

Трябва да се радваш, че в *Buzz Lightyear* виждаш Баз в неговата стихия – той е най-дръзкият и безстрашен звезден рейнджър в цялата галактика. Том Хийт разказва за какво става въпрос в играта.

„Като истински Баз Светлинна година ти трябва да спасиш галактиката от императора Зърг, зловещите му любимци и неговите сеещи смърт легиони." А дали ще получиш отнякъде помощ за изпълнение на трудната си задача? Разбира се, ти можеш да разчиташ на своите приятели – звездните рейнджъри от Star Command. Баз и неговите партньори трябва да проследяват и унищожават всичките злодеи по безброй различни планети, преди в края да се сблъскат със самия Зърг.

„Първо се сещам за Мира, принцесата на Тангея. Тя използва свръхестествените си способности, за да открива къде точно се намират враговете на Баз. Не трябва да изпускаме и Буустър, огромен ентусиазиран фермер от планетата Йо-Ад", описва Хийт героите, които ще бъдат рамо до рамо с Баз. Има ли начин Баз да не успее с армия от такива приятели зад гърба си?

Хийт настоятелно повтаря, че това ще бъде приключение с много екшън. На много места играта те увлича в бясното си темпо. В сравнение с предишната игра *Toy Story* ще има много повече стрелба. Баз ще бъде въоръжен до перфектно изльсканите си зъби. Да, много оръжия и превозни средства, и то само супермодерни. Той разполага с лазери, плазмени пушки, ракети. Баз ще има на разположение и реактивна кутия, борд на въздушна възглавница, реактивно колело, ускорител и телепорт. Какво повече могат да искат любителите на екшъни?

Но най-приятната новина е, че сега имаш много по-голяма свобода за намиране на алтернативни решения. Ще можеш да изпробваш свои собствени стратегии – дали да задействаш дадено оръжие, или да си спестиш кредити, които по-късно може да използваш за телепортиране. Безбройните избори имат възможност за повторение... И това е нещо, за което всички геймъри отдавна копнеят.

СЪБЕСЕДНИК	
КОМПАНИЯ:	Activision
ИМЕ:	Том Хийт
ДЛЪЖНОСТ:	Главен продуцент
БИОГРАФИЯ:	Хийт е бил програмист в *Sony*, по-късно се премества в *EA* за две и половина години, след което се присъединява към *Activision*
ВЛИЯНИЯ:	Основният стимул на Хийт да направи тази игра, като се остави настрана очаквания телевизионен сериал *Buzz Lightyear*, е желанието му да се създаде нещо напълно уникално.

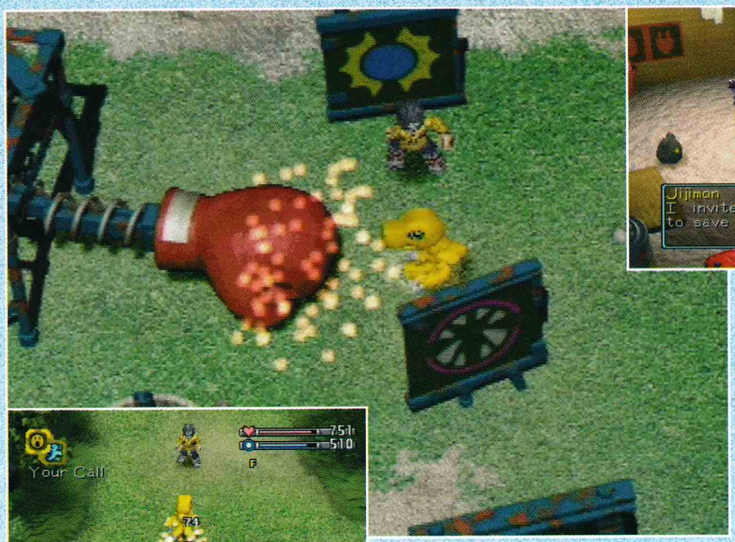
ЦИТАТ: **„Ти трябва да спасиш галактиката от Зърг и неговите легиони."**

ЗАГЛАВИЕ:

DIGIMON WORLD

Конкурентът на *Pokemon* пусна тази игра в Европа след успеха на телевизиония сериал. Да му мислят опустелите детски площадки...

ИГРАТА	
ЖАНР:	RPG/adventure/monster breeding
ИЗДАТЕЛ:	Bandai UK
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Bandai
ПРЕМИЕРА:	ноември
ЗАВЪРШЕНОСТ:	80%



Пикачу, къде си?
Ако Bandai *продължава в същия дух до края на годината, ще измести* Pokemon.

Чакането най-накрая свърши! Притежателите на PlayStation, вдигащи врява за свои малки чудовища, които да събират и обучават, не след дълго ще имат възможност да се нарадват на цели 113 подобни същества. *Bandai* ще издаде играта си *Digimon World*, създадена по успешната анимационна поредица.

В началото получаваш произволно избран Digimon, за да се заемеш със задачата си, която се състои в следното: обитателите на остров Digimon са загубили по мистериозен начин способността си да говорят и ти трябва да им възвърнеш нормалното състояние и да унищожиш злото, разяждащо тяхното общество.

„В играта има много елементи както на RPG, така и на adventure", обяснява Дарьл Джоунс от *Bandai*. Идеята е да проучиш целия свят на Digimon и да се срещнеш с всяко създание Digimon. Има загадки за разрешаване, а също и неща, които трябва да събираш. Всеки персонаж, с който се срещнеш, ти дава информация, водеща те по някакъв начин към крайната ти цел.

По-голямата част от действието се развива в тренировъчни лагери, далеч от столицата на злото, славния някога File City. Ти се грижиш за своето животинче. То трябва да е щастливо, а ти следиш дали има необходимата храна и дали се нуждае от почивка, като го окуражаваш или наказваш, ако заслужава. Понякога, когато се налага, то само ще се грижи за себе си, като надава крясъци в гората. Освен това ти можеш да подобряваш способностите на своя Digimon чрез различни тренировки. Ще повишиш издръжливостта му, като редовно го цапардосваш с гигантска боксова ръкавица. Карай го да рита разни неща, за да се увеличи нападателната му сила.

„Проучвайки света, ти и твоят Digimon ще се срещнете с различни добри и лоши чудовища", разказва Джоунс. Можеш да се биеш или пък да избягаш. Вероятно ще се сприятелиш с тези, които победиш, защото тогава те престават да бъдат обсебени от злата магия.

„Всички мои същества Digimon са здрави като бикове, хвали се Джоунс. Винаги първо се бия, а след това питам." И въпреки всичко трябва да събираш разни неща, в случай че изпаднеш в тежка ситуация или пък ти трябва информация от други същества.

Джоунс обещава още и прекрасна визия. „Съществата Digimon са 3D персонажи, поставени в обстановка в стил *Final Fantasy*. Това е много полезно, когато по спешност търсиш тоалетна за своя питомец, тъй като насечените кадри могат да бъдат много объркващи." Екипът от разработчици се е постарал да се създаде същото чувство и за хода на времето. Когато нощта се спуска постепенно, твоят дигимон ще получава циклични пристъпи на глад, които трябва да бъдат задоволявани.

Очаква се премиерата на играта *Digimon World* в световен мащаб да бъде през ноември. А дотогава – не забравяй закуската на зверчето!

СЪБЕСЕДНИК	
КОМПАНИЯ:	Bandai UK
ИМЕ:	Дарьл Джоунс
ДЛЪЖНОСТ:	Мениджър
БИОГРАФИЯ:	Джоунс работи върху всичките продукции *Digimon* още от появяването им, както и върху други много успешни серии, като например *Power Rangers*
ВЛИЯНИЯ:	*Digimon World* идва директно от едноименния сериал, който се върти във Великобритания

ЦИТАТ: **„Проучвайки света, ти и твоят Digimon ще се срещнете с различни добри и лоши чудовища"**

ЗАГЛАВИЕ:

THE MUMMY

***Konami* насочва геймърския живот към приключения в гробниците**

ИГРАТА

ЖАНР:	3D action/adventure
ИЗДАТЕЛ:	Konami
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Rebellion
ПРЕМИЕРА:	Ноември
ДИЗАЙН НА ГЕРОЯ:	
ЗАВЪРШЕНОСТ:	80%
ЦИТАТ:	„Има опасност да бъдеш залят със солна киселина

Искам при мама... *Вампирясали създания и неразрешими загадки ще те накарат да си мечтаеш за топлите завивки на леглото ти*

ЗАДМИНИ ГО!

От няколко години, по-точно от създаването на аркадната версия на *Star Wars*, широко разпространена е практиката за адаптиране на филми от големия екран в игри. Въпреки всичко Греъм Уилямс, ръководител на този проект на британската компания *Rebellion*, е убеден, че *The Mummy* може да предложи нещо ново на геймърите.

В *Rebellion* обръщат голямо внимание на кинематографичното въздействие на своя нов 3D action/adventure. Освен местата, където се развива действието, главните герои и противниците им, *Rebellion* са използвали и гласовете на актьорите от филма. „Ние използвах- ме, както аудио-, така и визуалните материали, за да развием играта", разказва Уилямс.

А инженерът, отговарящ за звука в проекта, е номиниран за наградите BAFTA. Работата му върху *Alien Vs Predator* беше отличена за създаването на толкова напрегната атмосфера. Греъм уверява, че екипът има амбицията да изпревари с едни гърди версията за голям екран.

Крайъгълен камък на кинематичния ефект са cut-сцените. „За да пресъздадем ефекта от филма, ние наблегнахме много на тях", споделя Уилямс. В играта ще има още и сцени от предстоящото продължение на филма – *The Mummy Returns*.

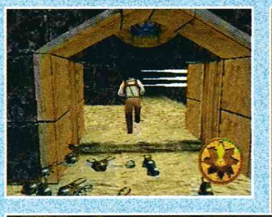
Версията за PlayStation на холивудския блокбъстър *„Мумията"* е оформена като кинематичен action adventure с дизайн, заимствал най-доброто от *Tomb Raider*. Екипът, стоящ и зад класиката в жанра за PC *Alien Vs Predator*, е вкарал и в тази игра много вампирски персонажи.

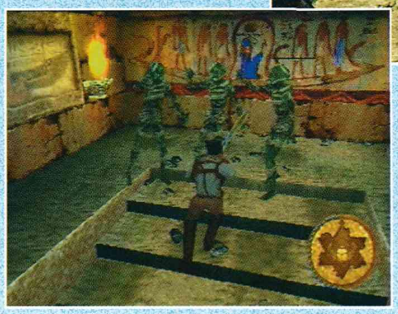
Греъм Уилямс, ръководител на продукцията в *Rebellion*, се реши да издаде малко поверителна информация за най-добрите страни на това заглавие. Очевидно е коя е любимата му тема. „Ние не можем да забравим онези брьмбари, които изяждат човека отвътре, нали? Ще имаме също така шанса да се срещнем с десетки мумии – от обикновени роби до висши духовници", разкрива Уилямс.

В играта ти си Рик О'Конъл, освен в режима bonus, където играеш от името на суперготиния мъж в черно Ардет Бей. Твоите задачи ще са идентични с тези от филма, като действието също се развива на три различни места. Има 13 основни нива, три главни и шест аркадни секции в играта, която Уилямс описва като „90 на сто екшън".

В секциите с екшън основно се набляга на поредица клопки, измислени от жреците на Имхотеп, в чиято гробница си нахълтал. Загадките са така направени, че ще ти се наложи доста да си побъскаш главата върху тях. Нещо подобно е нивото *The Plague of Gadflies*, където Рик много бързо трябва да намери някакъв изход от камерата със смъртоносни мухички, където го е захвърлила съдбата. Търсенето на спасителния път е затруднено от честите земетресения, които постоянно променят пейзажа.

„Аналогиите с други покорители на гробници не са съвсем точни", смята Уилямс. *Indiana Jones* и *Tomb Raider* не са вдъхновители на играта, както някои биха си помислили", твърди Уилямс. Тази игра носи „по-клаустрофобично усещане". Фактът, че тази игра се появява в златните години на холивудските филми, озна-





Брърмбарите атакуват! *Подлите негодници от филма се появяват съвсем ненавреме*

чава, че от *Rebellion* са задължени да създадат много по-правдоподобна действителност. „Беше важно да използваме механизми, които египтяните са познавали", обяснява Уилямс желанието на компанията да комбинира действителността с фантазията. И въпреки всичко той трябва да признае, че „за някои от механизмите не бяхме сигурни, че са били известни на египтяните, но въпреки това те останаха, защото бяха разработени по най-простия и интуитивен начин, по който може да бъде задвижено едно нещо".

Разбира се, в името на по-интересната игра някъде реализмът отстъпва на фантазията. На едно място ти ще караш сърф в подземен участък на Нил. Ще трябва да преодоляваш бързеи, да събираш разни неща, да избягваш падащи предмети и всевъзможни други клопки.

Изглежда смъртта и насилието ще бъдат постоянни твои спътници, докато с различни оръжия, варираци от двуцевен пистолет до пушка *Lewis*, си пробиваш път през храма на безсмъртието. В играта има и известен магически елемент, защото трябва събираш и използваш древни мечове и вълшебни амулети. Ако все пак се добереш до края на играта, вероятно ще имаш съвсем окаян вид. Ако направиш грешен ход или се сблъскаш с някой подъл негодник по време на мисията, има опасност да бъдеш залят със солна киселина или да паднеш в разтопена лава. И разбира се, не бива да забравяш за онези брърмбари. Трудността в *The Mummy* ще се увеличи от факта, че можеш да запомняш постижението си само веднъж след като си събрал звездните ключове – а това означава в края на всяко ниво.

И така, обещанието за гробница, пълна с вълнения и разкрития, кара геймърите внимателно да следят развитието на тази амбициозна приключенска игра.

Горещ сърф-екшън. *И той е горещ в буквалния смисъл на думата. На едно място героят трябва да премине през река от разтопена лава. На друго – да надвие мумии и да прескача огньове*

или да паднеш в разтопена лава."

СЪБЕСЕДНИК	
ЛОГО:	REBELLION
ИМЕ:	Греъм Уилямс
ДЛЪЖНОСТ:	Ръководител на продукцията
БИОГРАФИЯ:	След като работи като студиен мениджър в *Psygnosis*, Уилямс се прехвърля в *Rebellion*, където участва в създаването на заглавия като *Alien Vs Predator* за PC
ВЛИЯНИЯ:	Естествено на филма, но също и на *Alien Vs Predator*, на *Crash Bandicoot* и на безбройните приключения на госпожица Лара Крофт

ДРУГА ИНФОРМАЦИЯ	
УЕБ САЙТ:	www.rebellion.co.uk

СКОРО

Това са игрите, които ще можеш да играеш една след друга на своята конзола PlayStation

Какво се задава?

ИЗБРАНО:

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

Маугли и мечокът Балу се впускат в джунглата с палмови клонки. На специално разработена площадка можеш да танцуваш заедно с класики като *Bare Necessities* и *King Of The Swingers*. Давай, подскачай като маймуна в джунглата!

SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON
SCEE • www.playstation-europe.com

Малкият палавник се завръща, готов да претърси 30 свята за отвлечени невинни животинчета. Голямото разнообразие от нови предизвикателства в бокса, стрелбата и скейтборда обещават, че няма да скучаеш.

CRASH BASH
SCEE • www.playstation-europe.com

Crash носи купонджийско настроение. Заглавие, което обединява пилотиране, битки, загадки за разрешаване и възможност за повече от един играч, в което победителят печели всичко.

FEAR EFFECT: RETRO HELIX
Eidos Interactive • www.eidos.co.uk

Началото на едно оригинално и великолепно приключение. Докато проучваш Ню Йорк, Хонконг и Си Ян, разбери какво е събрало на едно място Тсу-Вашел, Глас и Декорт.

THE SIMPSONS WRESTLING
Fox Interactive • www.foxinteractive.com

Обитателите на Спрингфилд събират точки в играта на *Фокс* от жанра grapple'em up. Един срещу друг с невероятни движения се бият 22-ма герои.

ALADDIN IN THE NASIRA'S REVENGE
SCEE • www.playstation-europe.com

В тази 3D adventure героят от анимацията на ДИСНИ се носи във въздуха на летящото си килимче и с верния си ятаган покосява пазачите. Играта е базирана пълтно на анимационния филм.

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY
SCEE • www.playstation-europe.com

В *UbiSoft* са разработили дори танцова площадка, в която ще трябва да подскачаш весело и да овладееш джазовите стъпки като Маугли, Балу и Шир Хан.

MEGA MAN LEGENDS 2
Capcom • www.capcom.com

След като се провали с *Tron Bonne*, *Capcom* е отново в играта с човека чудо. Но ще успее ли той пръв да се добере до мистериозната сила?

DISNEY'S DINOSAUR
Ubi Soft • www.ubisoft.co.uk

Мъничкият игуанодон Аладар се е загубил някъде в мезозойската ера. С малко помощ от теб и приятелите му лемури Аладар ще се прибере отново у дома. Готино. Мнооого, мнооого готино.

EITHÉA
Atlus • www.atlus.co.jp

Приключенията на Елфин и прекрасната графика издигат тази ролева игра много над конкурентите. *Eithea* е известна като земя, в която цари мир, но изглежда, че двете обитаващи я цивилизации ще воюват.

DANGER GIRL
THQ • www.thq.co.uk

Изскачайки направо от книгите с комикси на DC/Wildstorm, трите тайни агентки трябва да се преборят с организацията на лошите *Хамър*.

ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

Полезни сайтове

Capcom
www.capcom.com
Виж какво правят *Мега Мен* и неговите другари след *Tron Bonne* и се поизплаши, като надникнеш в *Dino Crisis 2* и неговите праисторически хранещи се с агенти бунтари. В *T-Rex* също ще се сблъскаш с насилие. Ще бъдеш очарован, убедени сме!

Activision
www.activision.com
Посети родното място на Хоустър в сайт, който представя също така убийците на *Tenchu*, алтернативното его на Питър Паркър и BMX-шоу с Мат Хоуфман.

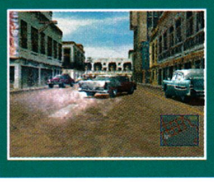
Критичен поглед върху заглавията PlayStation, които скоро ще видиш на предно място по лавиците...

PREVIEWS

ОКТОМВРИ 2000

Formula One 2000 32
Загрява петото превъплъщение на оригиналния *F1 racing sim*

PREVIEW SPECIAL
СПЕЦИАЛЕН ПОГЛЕД КЪМ ЕДНА ИГРА, ПРЕДОПРЕДЕЛЕНА ЗА СЛАВА



В ТОЗИ БРОЙ: лудостта от пътя на
Driver 2 34

НЕИЗВИНЕНО ОТСЪСТВИЕ

Списание PlayStation по следите на игрите, изгубени в акция...

Planet Of The Apes
Fox Interactive

Маймунското въстание, за което се говореше в началото на годината, още не се е състояло и с тези наши приятели, горилите, които изглеждат все така послушни, чудим се дали това страхотно 3D приключение въобще някога ще се случи? От компанията *Fox* казват, че все още се разработва, но ние смятаме, че с това темпо приматите ще могат да щурмуват PlayStation 2.

ТЪРСИ...

Някои от игрите, които можеш да откриеш

ОКТОМВРИ

- 3 Castrol Honda Superbike 2000
- 13 UEFA 2001
- 27 Bugs And Taz

Издава: SCEE
Разработена от: Studio 33
Брой играчи: От 1 до 4

Formula One 2000

ОФИЦИАЛНАТА ВЕРСИЯ НА F1 ТОВА, F1 CHAMPIONSHIP ОНОВА... А КАКВО ВСЪЩНОСТ СТАНА С ОРИГИНАЛНАТА ИГРА *FORMULA ONE*? ЗАВЪРНА СЕ ОБРАТНО НА ПИСТАТА – ЕТО КАКВО...

През 1998 г. поредицата *Formula One* изглеждаше на феновете като „game over". Новият създател – *Visual Sciences*, успя направо да закопае отличната *Formula One'97*, направена от *Psygnosis*, и да я замени с дрънкаща торба болтове, каквато беше *F1'98* – следваща версия, по-лоша от създадената около две години по-рано оригинална игра. Направо можеш да чуеш Мъри да крещи „Не! Не! Не!", докато скованото управление и насечените графики те карат да се чувстваш като пилот на хидроплан в море от чакъл.

Година по-късно друга фирма, *Studio 33*, пое предизвикателството. Компанията започна с моделиране на известните писти и състезателни коли с подобаващо усърдие, за да може поредицата отново да излезе на пистата. Резултатът бе една значително подобрена *Formula One'99*. Със свалянето на завесата от *Formula One 2000, Studio 33* се надява да види още веднъж онзи коронован шампион на PlayStation, който беше първата поредица *F1*.

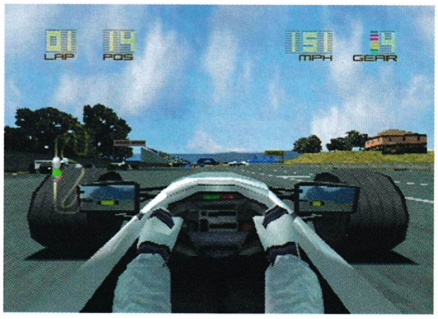
Огледало, сигнал... *Извитите линии показват, че предстоят завои. Ако си разумен, няма да заключваш спирачките като Еди (вдясно), а ще облизваш бордюрите и ще се плъзгаш леко и плавно напред*

„Вместо да те изтикват извън пистата, другите пилоти ще отскачат встрани или ще следват твърдо курса си."

Formula One 2000 е замислена така, че хем да спечели отново феновете на игри от типа Arcade, страдащи заради отрязания във *F1'99* режим Quick Race, хем да се хареса на привържениците на симулациите с добре балансиран режим Grand Prix. Хитро, а? В *превюто* на играта новата опция Arcade предстои тепърва да бъде включена, така че все още не се знае нищо за оригиналната система от бонуси, по която ще бъдеш възнаграждаван за спечелените състезания. Режимът Grand Prix обаче не е чак такава тайна – всичките 17 писти от сезон 2000 са тук. Можеш да се състезаваш на тях поотделно или като част от шампионата. Струва си да се отбележи, че всички модели на писти са напълно преработени и изглеждат изключително примамливо.

За разлика от предишните усилия, сега всяка обиколка е в различни цветове, за да отличаваш пистите по-ясно. Така бразилската *Интерлагос* е в тревисто-зелено, докато *Монте Карло* е поредица от тъмносиви, светлокафяви, сини и бели тонове.

И което е не по-малко важно – в подхода към всяка писта има тънкости. На белгийската *Спа* ще бъдеш възнаграден



Странично. *Детайлите, които виждаш в огледалата си, са само един от примерите за страхотната графика*

ВНИМАВАЙ С...

ОНЕЗИ УКАЗАТЕЛНИ СТРЕЛКИ В СТИЛ *КОЛИН МАКРИЙ*

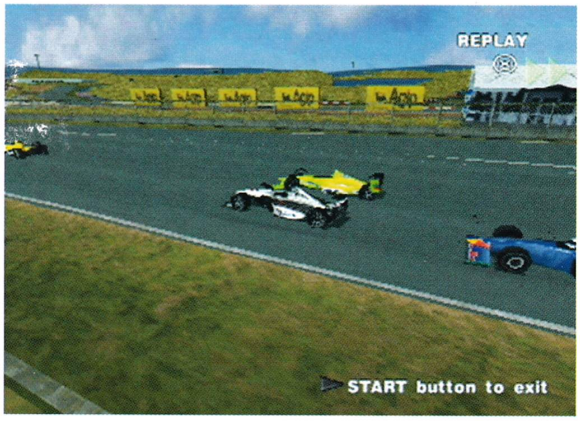
По традиция игрите F1 са изпитание колкото за паметта, толкова и за рефлексите. Опитвай се да вземеш майсторски всеки завой, без да изблъскваш изоставащите, докато се движиш с 250 километра в час. За щастие във *Formula One 2000* на мозъка ти е даден начален тласък с цветни стрелки, указващи посоката и остротата на предстоящите завои. Щом изучиш обиколката, можеш просто да ги изключиш.

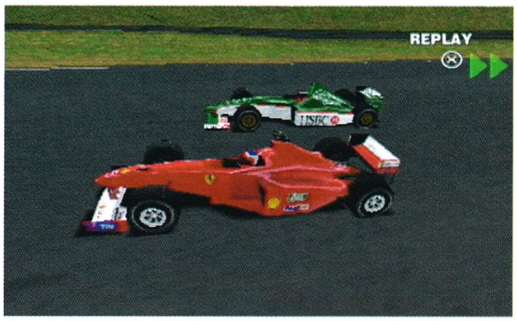
Елегантно, нали?

Лудо каране. *Монако е духовна родина за всички фенове на F1. Блестящите светлини в тунела и великолепният декор ще ти осигурят истинско удоволствие въпреки многото завои*

за агресивно каране плътно до бордюра, докато подобен план за атака при скоростните обиколки по унгарската *Хунгароринг* ще те доведе до шеметно завъртане в облак от прах.

Най-важните подобрения спрямо версия'99 вероятно са в съобразителността на пилотите и в настройките за игра с повече от един участник. Вместо просто да те изтикват извън пистата, другите пилоти ще отскачат встрани или ще следват твърдо курса си, което зависи от тяхната бързина. Това означава, че когато караш като Шумахер или Хакинен, ще е лесно да изпревариш изоставащите, но ако се опиташ да се пъхнеш пред Жан Алези на излизане от бокса – по-добре бъди готов да се простиш с преднината си.





Ако търсиш състезание срещу определен пилот, тогава *Formula One 2000* ти предлага две възможности – да приемеш до трима други пилоти на писта, която е изцяло на ваше разположение, или да избереш половин вместо четвърт екран и да се състезаваш срещу пълен отбор суперзвезди от F1 (Да! Най-накрая истински Two-Player!).

Изучаване на всички нови правила от сезон 2000 (можеш да ги изключиш, ако искаш да си имаш разправии), пълна настройка на стартовата решетка, помалко неистови коментари на Мъри Уокър (сега поуспокоени от Мартин Брандъл) и игра на въпроси и отговори, за да не скучаеш, докато се зарежда играта.

на ВЕЗНИТЕ

+ ПЛЮСОВЕ

- F1 до болтовете на гумите
- Предизвикателство за двама играчи
- Страхотен изглед и управление

– МИНУСИ

- Режимът Arcade – обвит в тайна
- Педантичност в менютата
- *Индианаполис* си е направо за прозявка

! И ТАКА

Дори на този ранен стадий изглежда, че в *Studio 33* са доловили част от магията, която направи оригиналната *Formula One* толкова специална. Нивото на трудност е добре определено, а режимът Arcade означава, че играчите, предпочитащи бързото отстраняване на възникналите проблеми, и другите F1 експерти ще бъдат доволни.

вън/от/колата/сега

Издава: Infogrames
Разработена от: Reflections
Брой играчи: един или двама

Driver 2

Свистящи гуми, счупени стъкла, положението става напечено с впускането на Танер и неговия партньор в тъмния свят на организираната престъпност

Уреди си сметките с тежкарските кадилаци в прашната Хавана

Бронята ти току-що се е сплескала, багажникът ти хлътва, а лявата ти задна гума подскача надолу. Уредът, измерващ повредите, свети яркочервено, алармирайки, че скоро колата може да се разпадне на парчета, а ти имаш само 33,89 секунди да намериш твоя човек. Какво да направиш? КАКВО ДА НАПРАВИШ? Да се поддадеш на паниката? Никога! Да умреш? Разбира се, че не!

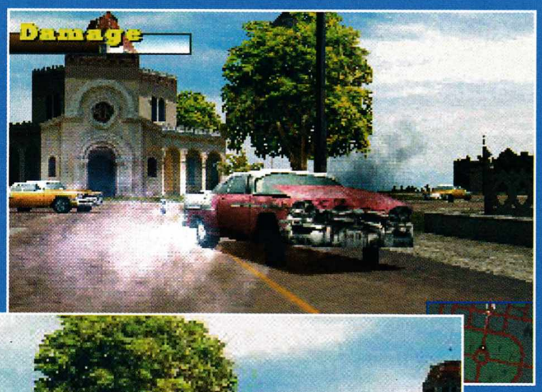
Отговорът е: Вън от колата – сега!

Добре ще е да узнаеш, че основната черта на *Driver 2* е възможността на Танер да слиза от колата си в който и да е момент от играта. Натискаш бутоните ↑ и △ и той е навън, подтичвайки по улицата, издокаран с най-елегантния си марков костюм. Изключително, но новооткритата подвижност на Танер ще ти донесе и ядове.

Колата ти е пред разпадане, тогава какво? Просто натисни спирачките, излез навън и тръгни по пътя, за да си потърсиш нова кола. За щастие внимателните шофьори от градовете на *Driver 2* няма да те премажат и ще заковат автомобилите си на няколко стъпки от теб. Натискаш △ и Танер е отново на волана. Впускаш се с бясна скорост в гонитбата и по-добре не си избирай някоя очукана и стара таратайка.

Разбира се, към средата на играта, когато полицаи прелитат отляво, отдясно и понякога право срещу теб, може да се окаже, че отървяването от предишната ти кола е струвало прекалено много време. Ето защо пилотските способности, придобити от първата част, ще са ти нужни изключително много. А за новаците, които още се борят със скоростите, е препоръчително да се под- ➤

Упражнение по бльскане. *Основната идея в играта е същата като в оригинала. Възложени са ти мисии, караш насамнатам, в един момент започваш да се чувстваш сякаш си във филм и правиш катастрофи. Страшно много катастрофи.*



➤ готвят за чакащата ги мисия, като направят поне една предварителна обиколка из градовете. Хубаво е, че всяко място, през което профучаваш, носи своята специфичност – отрупания с небостъргачи хоризонт на Чикаго, озарения с неонови светлини Лас Вегас, планината *Sugar Loaf* на Рио и Хавана с огромните ретрокадилаци и мммммм... пурите.

Първото нещо, което ще забележиш, прелитайки с пълна скорост по улиците на града, са местата, където пътят се извива в далечината, правейки цялото преживяване много по-истинско. В Чикаго има и големи магистрали, които са идеални за измъкване от полицаи. После можеш да свиеш в някоя от отбивките и да се озовеш отново по улиците на града.

В Хавана пък, кръстосвайки по криволичещи трилентови улици, ще попаднеш в един момент на крайбрежния булевард. Бързо става ясно, че новите градове са дори по-големи от тези в първата игра, така че ще ти трябва поне малко време, докато свикнеш със задните улички и преките пътища.

За щастие разработчиците от *Reflections* са направили така картата, че да ти е възможно най-лесно да се ориентираш. Щом влезеш в картата, натисни само △ и тя веднага ще ти покаже къде се намираш и по кой път да тръгнеш.

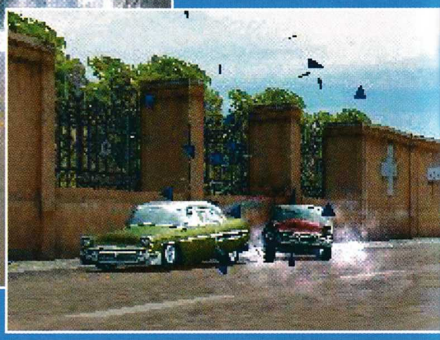
Има и големи магистрали, които са идеални за измъкване от полицаи...

Сюжетът на *Driver* беше завладяващ и често много заплетен. И продължението на играта не прави изключение от това. Танер отново е дълбоко законспириран в редиците на мафията, като този път в изпълненията, пред които Джон Траволта и Самюъл Джаксън от *Криминале* изглеждат като невинни ученици, е придружаван от партньора си Тобиас Джоунс.

А сега малко и за лошите. Счетоводителят на бандата, Пинк Лени, е изтъргувал информация с конкурентните бразилски подземни босове и като резултат от това в подземния свят пламва война. Балансът на силите се накланя към южноамериканците и надвисва смъртна опасност Чикаго да се превърне от мека на блуса в град на самбата. Мисията на Танер и Джоунс е да проникнат в бандата и да възстановят мира в града. Трудна задача. Пинк Лени си измива ръцете, оставяйки нашите безстрашни приятели да спират всякакви пратки, идващи в града през Хавана. Както можеш да се досетиш, няма да им се размине посещението в Куба. След като са свършили работата си там, тръгвайки по дирите на Лени, те ➤

Скорост: *Представи си, че си Киану Рийвс и скачаш в летящия по пътя училищен автобус. Ще се справиш, няма начин....*

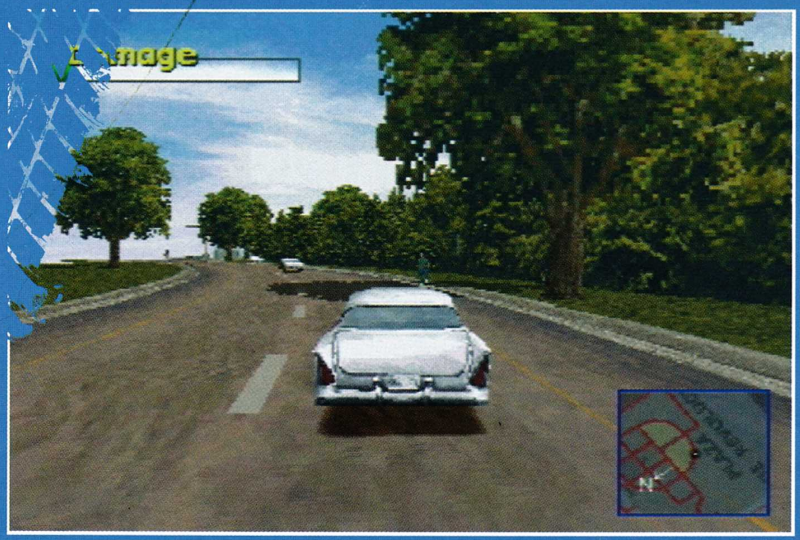
Местата: *В процеса на работата разработчиците от* Reflections *са посетили местата, където се развива действието. Така че, ако случайно си бил в Куба, трябва да познаеш забележителностите, покрай които профучаваш.*



Катастрофите: *Кадилаците са огромни и правят големи поражии при сблъскване*

Отваряй си очите за...

Прекрасните извивки на пътя!



По завоя: не е като тепърва да откриват колелото, но завоите в *Driver 2* със сигурност допринасят много за удоволствието от карането. Усещането от първата игра с истинските преследвания, сякаш взети от най-добрите полицейски филми, подсилени от разпростиращите се на всички страни улици на града, едва ли може да се повтори. Но сега ти ще можеш да правиш взимащи дъха занасяния по най-красивите завои, които някога си виждал.

➤ се озовават в Лас Вегас. Проблемът е, че обществен враг номер едно, Соломон Кейн също преследва малкия Лени, така че героите са принудени да се сдушат с изпечения престъпник и да му помогнат да напипа някаква следа. Лени отново се измъква и изниква внезапно в Рио, като действието се пренася в рая на слънцето, морето и футбола. Ще успеят ли обаче нашите хора да го открият? Или мафията ще го спипа първа? Всичко това е в твоите ръце и шофьорски умения...

Интригата преминава през редица откъси и докато в първата част те бяха добри, тук те са направо изумителни. Началната сцена има вид на нещо излязло директно от класически гангстерски филм. Две свирепи горили са се развихрили в един бар, размахвайки пушки и търсейки Лени, който си пие питието с единия от бразилците. Не е нужно да казваме, че те изпочупват всичко в заведението, мъртъв мъж лежи сред локва кръв, която се стича по пода, а ръката му все още потрепва в конвулсии. Ефектът е невероятно кинематографичен и както може да се очаква, *Driver 2* черпи вдъхновение от редица знаменити филмови преследвания с коли, сваляйки шапка на всичко от *Френска връзка* до *Блус брадърс*.

Две свирепи горили са се развихрили в един бар, размахвайки пушки!

Driver 2 е също толкова впечатляващ, колкото беше неговият предшественик. Възможността на Танер да излиза от колата дава по-голяма обемност на мисиите и без съмнение всичко е направено много добре. Единственото, което остава, е от *Reflections* да разкрият повече за самите мисии.

на ВЕЗНИТЕ

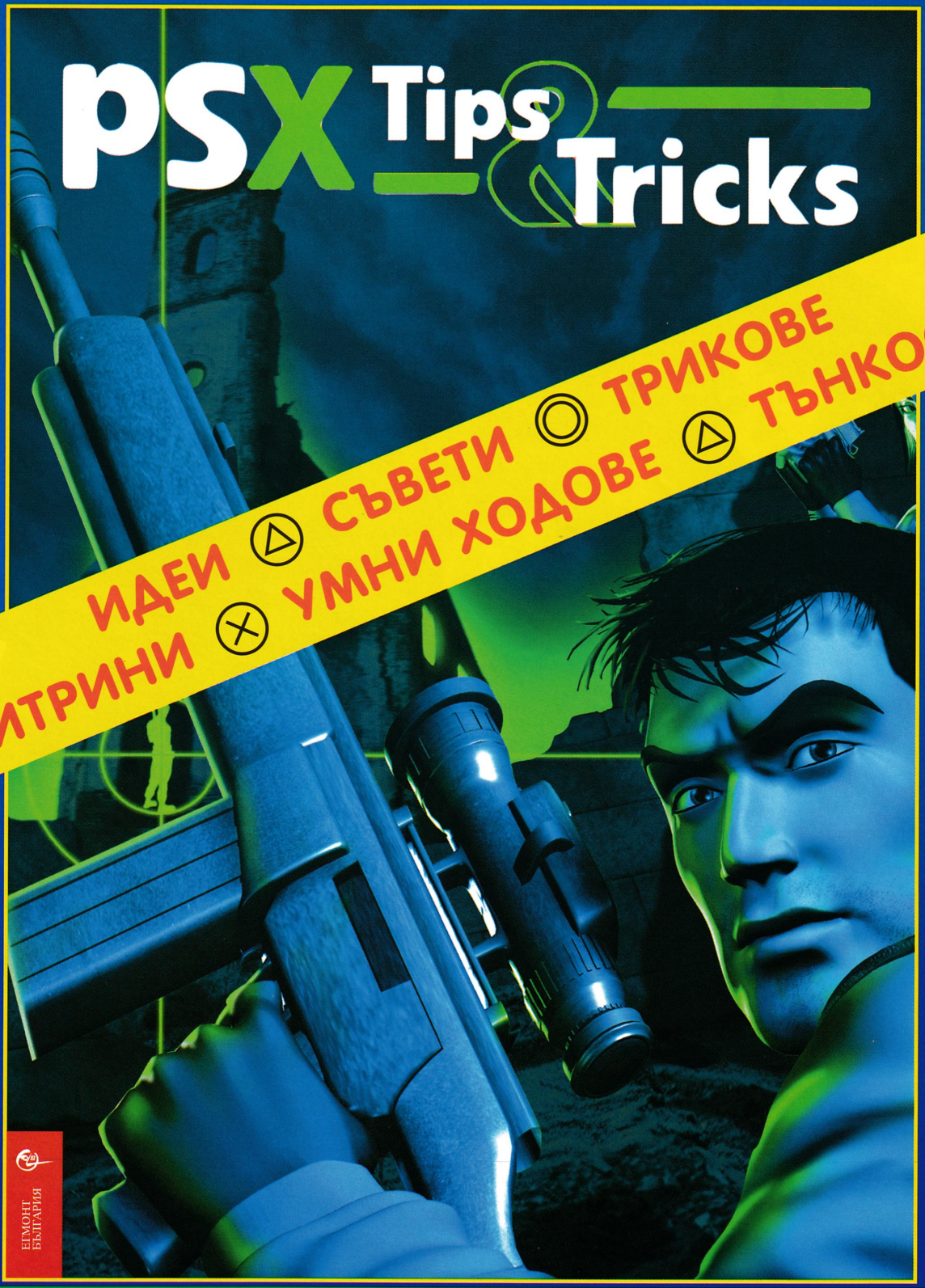
+ ПЛЮСОВЕ
- чувстваш се много по-реалистично
- градовете са огромни
- голям избор от автомобили

– МИНУСИ
- прилича много на първата част
- управлението трябва да бъде доизпипано
- има какво да се желае още и от графиката

! ПРЕДВАРИТЕЛНО ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

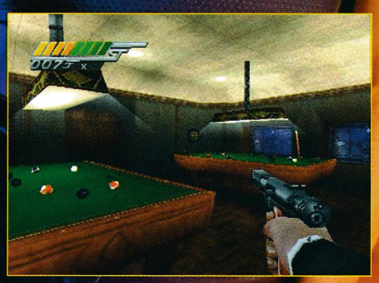
Продължение на първата част до такава степен, че в основни линии си остава същата игра. Извиващите се пътища са прекрасни и излизането от колата развива много играта. Но *Driver 2* е такава обсебваща игра, каквато я познаваш. И повече не може да чакаш...

АКО ИСКАШ ДА НАМЕРИШ
НАЙ-КРАТКИЯ ПЪТ КЪМ СЛЕДВАЩОТО НИВО...



ТЪРСИ НАЙ-НОВОТО СПИСАНИЕ
НА „ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ“

ИЗДАТЕЛ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЕНА ОТ: REFLECTIONS
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ: ЕДИН
ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 1



ОТ ДЪЛГО ВРЕМЕ ТЕ ОЧАКВАМЕ, МИСТЪР БОНД!

Красиви жени, високотехнологични джаджи и мегаломания. Точно така – това е завръщането на Джеймс Бонд в *The World Is Not Enough*.

Няма нищо по-добро от приключенията на Джеймс Бонд. И който не е съгласен, бърка! Спор няма. Правилото е валидно и за видеоигрите. Никаква случайност не е например, че една от най-добрите игри, правени някога, *Goldeneye*, е по-добра от своето продължение *Perfect Dark*. Защо? В нея участва Бонд. Дълбоко в себе си всеки иска да бъде Бонд. Дори и момичетата.

Не може да се каже на черното бяло, но трябва да се признае, че *Tomorrow Never Dies*, единственият опит на сивата конзола PlayStation за лиценз на марката Бонд, не е нещо, което си заслужава.

С което стигаме до *The World Is Not Enough*. И този път играта следва прекалено плътно филма и този път тя е разработена от *Black Ops*. Но с това приликите се изчерпват. Според признанието на *Electronic Arts* за *The World Is Not Enough* създателите са раз- ➤

Тежко въоръжен гангстер *или обикновен пощалъон? По-добре не поемай риска и го застреляй в гръб*

Аааах, той е *симпатичен младеж с приятелско изльчване. И ти щеше да бъдеш щастлив, ако беше на негово място продуцент на* The World Is Not Enough. *Запознай се с Албърт Пенело*

➤ полагали с много повече време да работят върху играта, отколкото тези на *Tomorrow Never Dies*.

„Ние знаем, че *Tomorrow Never Dies* в никакъв случай не е блестяща, обяснява Албърт Пенело, продуцент на версията за PlayStation на *The World Is Not Enough*, но за да бъдем честни към *Black Ops*, трябва да признаем, че времето беше срещу тях." В интерес на истината трябва да се каже още, че тогава съвместният лиценз с *Метро Голдуин Майер* в никакъв случай не помогна на *Electronic Arts* да наложи своето виждане за начина, по който трябва да изглежда играта. За *Tomorrow Never Dies* обаче EA са подписали договор за пълен лиценз с *Метро Голдуин Майер* и продуцента на Бонд, което им дава пълна творческа свобода.

Най-важната разлика между двете игри е промяната на перспективата от трето в първо лице. Този път ще се чувстваш наистина като Бонд, а не все едно снимаш документален филм за него. Ти избиваш лошите, обезвреждаш бомбите и трябва сам да сваляш мадамите (последното не бива да се възприема съвсем буквално).

Естествено в *The World Is Not Enough* Бонд разполага със своя задължителен арсенал от тежко въоръжение. Що се отнася до скромните пушкала, със сигурност Walter PPK е оръжието, което винаги е било най-близко до сърцето на Бонд, но неясни търговски операции налагат сега Wolfram P2K да бъде предпочитаното безшумно оръжие. Когато обаче е нужно навсякъде във въздуха да свистят куршуми, а точността не е от➤

Въоръжен *с всевъзможни джаджи и със склонност да убива източноевропейци. Изключително комфортно е да бъдеш в кожата на Бонд*

„Този път ще се чувстваш наистина като Бонд... Ти избиваш лошите, обезвреждаш бомбите и трябва сам да сваляш мадамите."

И така, срещаме се отново

The World Is Not Enough се движи плътно по сюжета на един филм. Позна... *Само един свят не стига.* По някакъв начин всяко ниво от играта е базирано на сцени от филма, но за да се получи интересна игра, в много случаи историята е усложнена и задълбочена. Договорът на *Electronic Arts* им дава пълна свобода при създаването на играта, така че във второ ниво Бонд може да си позволи да не харесва жените, а в интерес на уникалността на самата игра *Black Ops* са получили пълен картбланш при адаптирането на героите и сцените от филма.

В стила на *Goldeneye*, преди да получиш оръжието и джаджите си, М те запознава със задачата. Накрая и Мъпипени ти дава някои препоръки за това, което трябва да правиш по време на мисията. Попадайки в някои от сцените, включени и във филма, ще се почувстваш наистина като Пиърс Броснън.

Действието на първото ниво **Courier** се развива в испанска банка и заедно с второто – **King's Ransom**, в което обикаляш главната квартира на британските тайни служби, е част от предисторията на филма.

Cold Reception би трябвало да е нещо невероятно, тъй като това е мисията, в която ще имаш удоволствието да караш ски (въпреки че засега можем само да гадаем, че това е така, защото още не сме я виждали). В *Russian Roulette* пък пресъздава момента, в който Бонд и Зуковски се срещат отново. Действието в **Night Watch** се развива във вилата на Електра, където трябва да впрегнеш целия си талант на обирджия, за да се добереш до нужната ти информация, докато тя спи.

В **Masquerade** Бонд се е внедрил сред гангстерите, охраняващи ракетния силоз, и така ще стигнеш до **Flashpoint**, където се появява доктор Крисмъс Джоунс, която ако не се правеше толкова на недостъпна, би била просто прекрасна.

City of Walkways е мисия, в която ще се озовеш в склада за хайвер на Зуковски и с която всъщност от известно време *Electronic Art* прави рекламата на играта. В нея целта ти е да свалиш два огромни хеликоптера, снабдени с по два огромни въртящи се в кръг триона. (виж Going Down boxout).

Електра взима Мис Мъпипени като заложник в мисията **Turncoat**, а във **Fallen Angel** Бонд е по следите на съмнителна французойка с отрязано ухо. И накрая стигаме до **Meltdown**, където ако искаш да спасиш света, трябва да победиш лошите и да спреш атомната бомба в последната секунда, преди тя да избухне.

Да возиш Мис Мънипени

Да оставим настрана правата върху филма. Самият Бонд е достатъчно „привлекателна" личност. От *Electronic Arts* изглежда са били много упорити, защото се добират до правото да създадат собствена история за Бонд – нещо, което довежда до създаването на игра с работното заглавие *007 Racing*. За щастие *007 Racing* е нещо като хибрид между *Need for Speed*, *Spy Hunter* и *Vigilante 8*. Всъщност играта е създадена от *Eutechnyx*, разработчиците, които стоят зад поредицата *Need for Speed*.

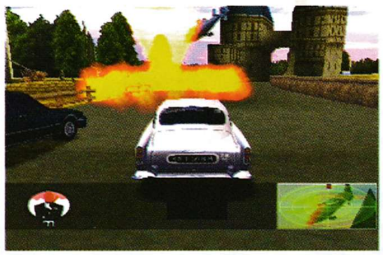
„Ние искахме да създадем тази игра бавно и спокойно, твърди Питър Ройа, който е продуцент, но заедно с това и голям фен на Бонд. Не искахме хората да си помислят, че правим тази игра просто, защото притежаваме правата за нея. Докато чаках *Electronic Arts* да получи правата, аз от пет години работя върху нея."

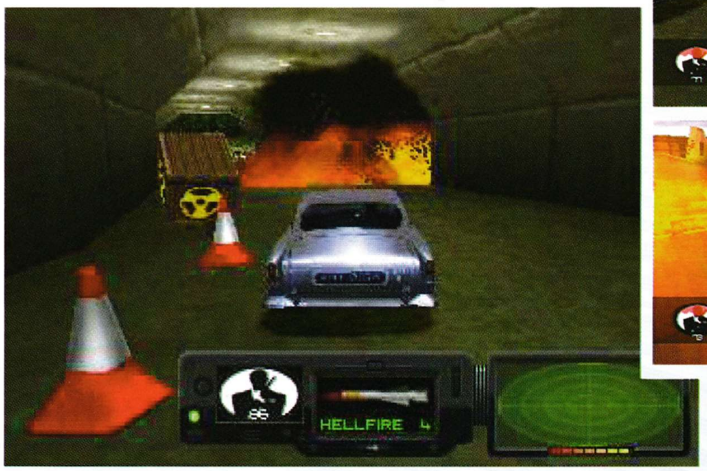
Това прави от *007 Racing* първата игра, която не е свързана с определен филм. И така, екипът има възможност да измисли собствена история, вероятно заимствайки по нещо от *Driver* на *Reflection*. Освен главния герой, както можеш сам да се досетиш – Бонд, е нужен и някой, който да изнудва света. Този път в ролята на лошия влиза холандски бизнесмен, заплашващ, че чрез системите на колите за изхвърляне на газове ще изтрови големите градове.

„Целта е Бонд да се задържи в колата по-дълго време, обяснява Ройа, но мисиите, вариращи от преследване до тайно наблюдение, продължават да бъдат свързани помежду си и разказват една и съща история."

Играта *007 Racing* си остава чист екшън. Въпреки че от Electronic Arts са дразнещо скарани с изпиването на детайлите, все пак можеш да очакваш, че ще управляваш много от колите, участващи в някой от 19-те филма – като например *Aston Martin DB5*, *BMW Z3* и прекрасния *Lotus Elise*. Всяко превозно средство има набор от оръжия и различни джаджи като ракетите Stinger за сваляне на хеликоптери и картечници в предните фарове за покосяване на безименни барети. Добро хрумване е, че някои от тези джаджи се появяват в развитието на играта, но за разлика от филма, понякога не е съвсем ясно с какво точно ще са ти полезни. За щастие R (новият специалист на тайните служби по джаджите, заменил Q) е винаги наблизо, готов да ти предложи помощта си.

Въпреки че *Need for Speed* има голямо име в жанра на симулаторите, *007 Racing* не ни се стори ужасно реалистична (не че филмите с Бонд са). Играхме на четири от нивата и в повечето случаи всичко се изчерпваше с бясна скорост, инфарктни завои, жестоки катастрофи и стотици от лошите, на които трябва да видиш сметката. Сюжетът не е нещо, за което си заслужа да се говори. И без нишката му ще се справиш отлично. Разработчиците са повлияни от някои от преследванията, които сме виждали във филмите за Бонд, и само можеш да се надяваш, че в един момент ще прелетиш над някоя река, докато в същото време се извърташ на 360 градуса – каскада, която си гледал в *The Man With The Golden Gun*. Журито обаче още се колебае дали *007 Racing* (очаквана през ноември) ще бъде наистина *The Golden Gun* или само един мимолетен флирт с Мис Мънипени.





Беше ни обещано *изобилие от фантастични коли, които Бонд ще може да кара. Ние обаче залагаме на славния астон мартин от Goldfinger*

Как да напиша заглавието на нова страница?

Ще ми направиш ли екселската таблица за утре?

Намери ми нещо в Интернет за....

Мога ли да изпратя e-mail до двама души едновременно?

Има начин да се спасиш веднъж завинаги от досадните въпроси на любознателните си приятели и близки!

Ето как

Връчи им по една книга от поредицата

САМОУЧИТЕЛ ЗА ВСЕКИ

с думите „Можеш и сам!“

А ако разгърнеш и ти тези книги, току-виж си научил някой безценен компютърен трик...

www.egmontbulgaria.com

Не сме ли се срещали вече някъде?

Героите в The World Is Not Enough сякаш са излезли от холивудски кинохит

Джеймс Бонд
Приветлив, изтънчен, очарователен, обожаван от жените. Щастливец! Освен това се справя без проблем с всякакви оръжия, коли, джаджи, а на всичкото отгоре – и с възела на вратовръзката.

Мис Мънипени
Способната в любовта Мис Мънипени е секретарка. За нея са се носили какви ли не слухове, а напоследък те стават все повече.

R
След оттеглянето на Q контролът върху избухващите, магнитните и ориентиращите за посоката джаджи е поет от R. Току-що си купил морков на М. Сигурен ли си, че не се движи?

Електра Кинг
„Никой мъж не може да ми устои", убедена е тя и наистина може да си играе с всеки мъж, с когото поиска. Но въпреки всичко в нея има нещо съмнително. Нещо не се връзва.

Д-р Кристъс Джоунс
През почти цялото време изглежда, че тя мрази Бонд, за да завърши накрая на играта в леглото му. Любимият й филм е *Wild Things (Лудории)*.

Ренард
Той краде ядрени оръжия, взривява газопроводи, отвлича Електра, следи хора в Единбург и в същото време се подвизава като шотландски полицай. Кривогледо чудовище.

М
Въпреки че за малко дори е влязла в ролята на нейно величество английската кралица, сега се задоволява с поста си на шеф на британските тайни служби МИ6.

Момичето Пура
Ако Моника Люински изглеждаше като тази девойка, щяхме да простим на американския президент. Да, ама не! Момичето Пура обаче се появява само в първите две мисии. Срамота!

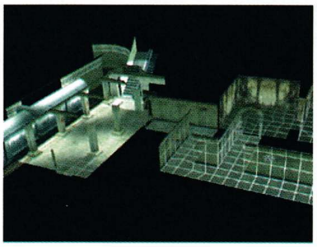
Валентин Зуковски
Симпатичният руски мечок беше от лошите в *Goldeneye*, но този път помага на Бонд. Изяжда всичко, което му попадне.

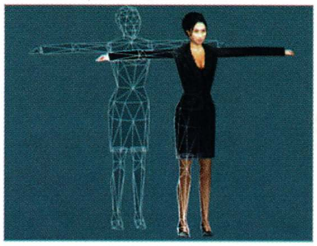
➤ особено значение, P2K трябва да бъде прибран в кобура и на негово място излиза тактическият автоматичен пистолет Meyer. Много по-голяма прецизност може да бъде постигната с Koffler&Stock KS5, а срещу мощната Munitions Belgique PS 100 не могат да помогнат никакви защитни жилетки. Играта също така включва и редица оръжия, които не могат да се видят във филма, като например гранати, газови бомби, зарядни устройства и дори базука.

Едно от условията, поставени от продуцента на филма при подписването на договора за лиценза, е било в играта да бъде заложена политика на нулева толерантност към убиването на невинни. Ако застреляш някой, който няма оръжие, губиш цялото ниво и започваш отначало. За щастие R (вълнинестият съдружник на Q, изигран във филма от Джон Клийс, навременна рокада, като се има предвид трагичната смърт в автомобилна катастрофа на Дезмънд Лейлън) е винаги на мястото си, готов да се притече на помощ. Разбира се, задължителен атрибут на всеки истински шпионин е мобилният телефон с високоенергиен зашеметител, предназначен повече да обезвреждa, а не да убива.

Голяма част от въодушевлението, заобикалящо *The World Is Not Enough*, се дължи на факта, че играта като визия изглежда великолепно. „Не мисля, че можете да видите по-добър графичен софтуер на PlayStation 1", хвали се Пенело и в никакъв случай не може да се каже, че той преувеличава. Новото творение на *Black Ops* значително превъзхожда графичния софтуер на *Tomorrow Never Dies*, с което се гарантира прекрасна визия както на далечните планове, така и на нещата, които се случват непосредствено пред носа ти. „Благодарение на CD-формата на PlayStation 1 ние имахме възможност да включим много текстури с висока разделителна способност, ➤

Не забравяй, *тези гангстери имат партньори, а може би и деца. Със сигурност и родители. Те просто вършат своята работа. И въпреки всичко ти трябва да ги убиеш*





Като че ли, *за да докажем че The World Is Not Enough за PlayStation 1 не е направен с магия, тук ще видиш сложния процес по създаването на персонажите и нивата досъщ такива, каквито са във филма*

„Играта включва арсенал от тежко въоръжение, което не можеш да видиш във филма"

Подробности

Да обикаляш по коридорите и да стреляш по гангстери е супер! Всичко е наред, но в живота на всеки агент идва момент, когато той наистина трябва да запретне ръкави.

В нивото, наречено *City of Walkways*, Бонд е преследван от хеликоптери, бълващи картечен огън. Докато обикаля наоколо, все още има гангстери, които ще ти отвличат вниманието, но най-важното е да намериш точно определената джаджа.

Тя може и да изглежда като обикновена камера, но най-вероятно би я насочил към някой, който ти е особено неприятен. Всъщност това е базука и ако си достатъчно точен, скоро от хеликоптерите няма да остане нищо.

Тези коварни *мерзавци дори ще залягат, когато стреляш по тях! Кофти работа...*

➤ обяснява Пенело. Всеки герой изглежда много по-детайлен и всички неща се виждат в много по-голяма дълбочина. Има ниво, в което можеш да вдигнеш поглед към спиралевидно стълбище, направено от извиващи се плоскости, и мисля, че там ще видиш по-надалеч, отколкото в която и да е друга PS1 игра. На разработчиците на нивата предварително беше зададена норма от брой отделни обекти, които трябва да фигурират във всяко ниво, така че работещите върху него да продължават да прибавят все повече и повече детайли, докато достигнат предварително определеното количество."

Част от изяществото на образа се дължи на включването на актьори, които познаваш от киното. (Киану Рийвс, самият той. О, почакай. Не точно той, а каскадьорът, който го дублира в *Матрицата*). По тялото на всеки персонаж има определен брой точки. Когато стреляш в крака му, той ще започне да куца или пък ще се строполи на земята. С куршум в ръката може да се преживее, докато изстрелът в главата със сигурност е фатален.

Интелигентността на противниците е друго основно изискване към игра със стрелец в първо лице. „Войниците, срещу които сега ще се изправиш, са много по-умни, ентусиазирано обяснява Пенело. Те се викат един друг на помощ и разбират на кое място точно могат да се скрият."

The World Is Not Enough безспорно изглежда зашеметяващо и няколкото нива, които бяха представени, са страхотни, въпреки че все още не са съвсем дообработени. Единственото, което липсва на тази игра, която със сигурност ще бъде едно от най-хитовите заглавия около Коледа, е възможността да участва повече от един играч. Изглежда, при положение че графичната машина е толкова детайлна, няма начин PlayStation да може да поддържа действието на раздвоен екран. „Можехме да се опитаме да прибавим и Multiplayer-опция, съгласява се Пенело, но се опасявахме, че от това ще пострада качеството, към което най-вече се стремяхме. Ние се концентрирахме изцяло върху подобряването на графичната машина и сме много доволни от това, което постигнахме."

Ти сигурно също ще останеш доволен. Приготви се да вземеш акъла на врага, мистър Бонд!

„Всеки герой изглежда много по-детайлен и всички неща се виждат в много по-голяма дълбочина"

REVIEWS

Страница 50: Sydney 2000

Страница 52: F1 Championship Season 2000

Dino Crisis 2 46

Sydney 2000 50

F1 Championship 2000 52

Mr Driller 53

Football Manager 54

Team Buddies 55

Chase The Express 58

Страница 53: Mr Driller

Страница 55: Team Buddies

ХИТЪТ

Dino Crisis 2 . . . 46

Пълна е с блестящи хитри ходове, които ще откриеш след продължителна игра

ОЦЕНКИТЕ

10	Рядко получавана оценка. Всичко в играта трябва да е перфектно.
9	Софтуер на отлично ниво. Играта се препоръчва задължително.
8	Много, много добра. Прибави я към колекцията си, ако не е късно.
7	Добра игра, но с някои дразнещи неточности. Все пак си заслужава да си я купиш.
6	Задай си въпроса: Защо са направили всичко това? Има малко добри попадения.
5	Средна рька. Не се отличава с оригиналност. Помисли си, преди да я купиш.
4	Под средното ниво. Вероятно има сериозни недостатъци.
3	Изглежда доста зле. Струва си да я вземеш под наем само за един ден.
2	Не става за нищо! Ниско техническо ниво, няма да се търси от геймърите.
1	Без никакви достойнства! Ще ти скъса нервите. Избягвай такива игри!

В джунглата, *в непроходимата джунгла дебне динозавърът. И ти си този, който трябва да го спре. Парализирани!*

Братство в джунглата. *Картата ще бъде най-добрият ти приятел, докато обмисляш кое оръжие да използваш, бродейки из девствените гори*

АКО ПОПАДНЕШ В ГОРИТЕ, ЩЕ БЪДЕШ РАЗКЪСАН НА ПАРЧЕТА...

Dino Crisis 2

„Военни са поели експериментите на доктор Кърк,

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Virgin
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Capcom
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	За над 15 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

***Dino Crisis 2* е сбор от противоречия, близки до шегите от типа „една добра и една лоша новина", които са ти казвали, когато си бил малък. Добрата новина например е, че играта отговаря на основните изисквания за продължение, тъй като е обогатена с повече от всичко – особено с динозаври. Лошата новина обаче е, че *Dino Crisis 2* не може да се причисли към жанра „оцеляване" на *Capcom*. Вместо това създателят на играта Шинджи Миками е успял да предотврати критиките, че грубата структура на поредицата *Resident Evil* и първия *Dino Crisis* изчерпва възможностите им докрай. Като такъв, Миками-сан е създал игра, ориентирана повече към действието – простотата ѝ дори я превръща в нещо като турнир, – и все пак в нея можеш да откриеш голяма част от особеностите, които направиха първата част толкова увлекателна. Добрата новина е, че *Dino Crisis 2* е смело предизвикателство, разграничаващо се от безопасните и предсказуеми продължения.**

Основните разлики между оригинала и продължението са очевидни още от началото на *Dino Crisis 2* и точно това е моментът, в който почитателите на игрите от жанра „оцеляване" или се отдръпват отвратени, или я приемат като едно ново начало. Докато *Dino Crisis* е праволинейна, добре разказана история, то продължението ѝ е по-скоро фрагментарно. Играта е разделена на няколко серии, в които сценарият се развива в последователост от поднива, локализирани грубо върху пет карти. Докато ги проучваш и се бориш със задължителните динозаври, печелиш допълнителни точки и премии за всяко убито влечуго. В края на нивото тези точки се сумират, като към тях се прибавят и премиите, които получаваш, когато преминеш нивото без драскотина и успееш да елиминираш няколко мишени с по един изстрел.

Тези подробности могат да бъдат отминати с пренебрежение, но всъщност системата е ключова за напредването ти в играта. Вместо да търсиш оръжия с помощта на ключове и карти за врати, *Dino Crisis 2* ти дава възможност да си ги купиш, като ти осигурява и достатъчно пари в брой. В компютърните банки, които ще откриеш във всяко ниво на играта, ще си осигуриш не само безопасност, но също оръжия и муниции – така *Capcom* решава проблема с огромния инвентар и свързаното с него безкрайно разглеждане на различни оръжия и аксесоари.

Хубавата страна на тази система е, че можеш да елиминираш десетки вилнеещи тиранозаври и плезиозаври с ракетни установки и огнехвърлачки, или пък да ги пренебрегнеш напълно и да мислиш за тежката артилерия по-късно. И въпреки че с напредването на играта динозаврите стават по-големи и по-трудни за убиване, имаш нужда от правилно направление, тъй като определени оръжия са идеални за елиминиране на точ-

Каква красота. *Графиките на* Dino Crisis 2 *са значително подобрени в сравнение с първата игра*

В лава. *Доста ще се поизпотиш, докато преследваш най-коварните гущери, които светът някога е виждал*

за да отглеждат убийци“

но определени видове динозаври. В това продължение ще откриеш и много познати идеи от предишни игри на *Capcom*, събрани на едно място.

Ключовите карти и редките логически изпитания са единствените загадки в играта, но понякога нямаш нужда от тях, за да преминеш на друго ниво. Запазена е и системата за ротационен контрол, към която са добавени обръщания на 180° и система за автоматично прицелване. Въпреки че по-голямата част от битките в *Dino Crisis 2* се водят в гъстите тропически джунгли, откритите пространства, програмирани от Миками, допринасят за по-голямата непосредственост на играта, чиято опростена, но ефективна контролна система е програмирана да се справя с атаките на три динозавра едновременно. Но какви динозаври...

Допълнително предимство на откритите пространства и подчертания екшън в *Dino Crisis 2* е това, че те позволяват на *Capcom* да преработи изцяло графиките й. Двамата герои Реджина и Дилан са много по-големи и детайлни от останалите герои на *Capcom* от жанра „оцеляване“, а анимацията на движенията им, докато вървят, бягат и вземат оръжия, е невероятно плавна и реалистична. С основание обаче централно място заемат динозаврите. Едно от най-големите разочарования на първата игра са ограничените им атаки. Те наистина изглеждат добре, но сравнени с *Изгубения свят* на Стивън Спилбърг, атаките на динозаврите от *Dino Crisis* определено не притежават хитростта и предпазливостта на събратята си от големия екран. Но и този проблем е решен.

Обозначени с лек шум на листата или с драскане в далечината, динозаврите от *Dino Crisis 2* са точно толкова хитри, колкото онези, които разкъсаха Боб Пек на парчета в *Джурасик парк*. Влечугите атакуват по три наведнъж и като че ли се появяват от нищото. Опитват се да те елиминират с атаки от дистанция, а играта на котка и мишка продължава през всички нива. Трицератопсът например атакува, за да защитава малките си, докато плезиозавърът е господар на вълните, а птеродактилът – на небето. Звезда на шоуто обаче е огромният гаргантозавър от въведението на играта, подобен на съществото Немезис от *Resident Evil 3*, което се появява в различни моменти от приключението. Динозаврите в *Dino Crisis 2* са от 12 различни вида, а *Capcom* обяснява това разнообразие на видове с изпълненото с обрати и изненади пътуване на героите.

Следвайки събитията от първата игра, военни неразумно поемат експериментите на доктор Кърк, за да отглеждат праисторически убийци. Както става винаги, нещата излизат извън контрол, след като експеримент с пътуване във времето пренася научната база в дълбоката джунгла през периода креда. Следвайки опита си от *Dino Crisis* Реджина, Дилан и рота войници са изпратени назад във времето, за да открият оцелелите и да ги върнат обратно в настоящето. А пътуването означава, че в ➤

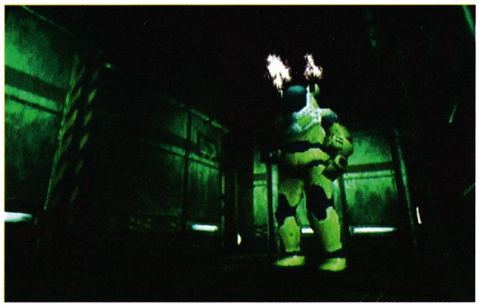
КАК ДА...
СПЕЧЕЛИШ ПОВЕЧЕ ОТ ПРЕМИИТЕ

Dino Crisis 2 не използва ограничителната оръжейна система на предшественичката си. Играчите получават парични награди за всеки убит динозавър и премии за точна и изкусна стрелба. Така няма нужда да чакаш до края на нивото, за да се снабдиш с така желаните огнехвъргачки и ракетни установки. Най-важното правило е да не изпадаш в паника. Всеки път, когато напуснеш полесражението или смениш ъгъла, броят на динозаврите се променя. Влечугите винаги атакуват по три наведнъж, но един точен близък изстрел може да елиминира два динозавъра. Получената премия се появява в горната част на екрана.

След като си събрал достатъчно пари, избери опцията „Магазин“ и си купи всичко необходимо, включително аптечки и муниции. Различните оръжия са подходящи за различни влечуги.

Птеродактилите можеш да убиеш с огнехвъргачка, докато ракетните установки са по-подходящи за влечуги, които се крият в пещерите. Огнехвъргачката е подходяща и за елиминиране на растения хищници.

Змията се подчинява, *след като я поразиш с оръжията си*



„Изпълнена с изобретателни подобрения, които я

Ако тази игра ти харесва, потърси

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Приключенска игра с блестящ сюжет и няколко разтърсващи момента

продължението Реджина – точно като Рипли, която се върна в леговището на врага си в *Пришълецът* – ще се сражава на територията на динозаврите. И както става ясно от зашеметяващата компютърна графика във въведението на играта, страстта на Миками към киното – от *Хищникът* и *Взвод* до двата филма *Джурасик парк* – е оказала значително визуално влияние върху *Dino Crisis 2*.

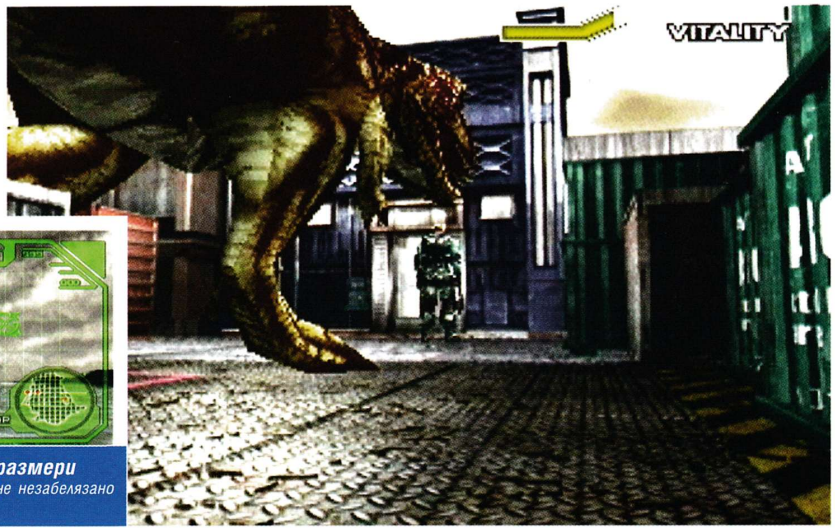
Действието се развива през периода креда, чийто пейзажи ще те накарат да бъдеш изключително бдителен и нащрек. Играта е равномерно разделена на няколко различни местности на базата на изпратения в миналото изследователски комплекс и заобикалящата го джунгла. Също като в първата игра не можеш да преминеш в друга зала на комплекса, ако не си открил нужния ключ, но тъй като продължението разкрива тайните си постепенно, *Dino Crisis 2* с основание може да се причисли към групата на игрите със стегнат сценарий, в които гъмжи от изненади. Цената ѝ е малко по-висока, което се дължи на по-богатия избор от местности и включването на допълнителни поднива, които се допълват чудесно с графичния интерфейс на играта и събитията в нея.

Особено впечатляващи са подводните сцени, където Дилан използва тежководолазен костюм, за да изследва потънала база. Те не само добавят разнообразни водни влечуги към арсенала на динозаврите – зашеметяващият ефект на водата, съчетан с различни ротационни ефекти като скокове и движение, създава усещането, че играеш напълно различна игра. Същото може да се каже и за поднивата, които играеш „от първо лице". Те увеличават допълнително напрежението и ужаса в играта. В един такъв момент Реджина се опитва да се измъкне с джипа от вилнеещ трицератопс, докато ти управляваш Дилан, който изстрелва ракета след ракета по преследващия я звяр. Забавно е и напълно си заслужава риска.

В крайна сметка добрите елементи в *Dino Crisis 2* превъзхождат с лекота лошите. Играта е изпълнена със сполучливи и изобретателни подобрения, които можеш да забележиш само след продължителна игра. Точно те я правят невероятно увекателна и лека. Различните ъгли на камерата са разположени така, че да създадат у теб чувството, че непрестанно си преследван. И макар че това не е вярно, то значително увеличава напрежението, на което те подлага *Dino Crisis 2*. Светът на играта е много сполучливо изработен – динозаврите те дебнат навсякъде, изхвърлен си в един свят на влечуги, докато играта с лекота те примамва в нови, умело пресъздадени територии.

Лошата новина обаче е, че тенденцията на играта към жанра „екшън" на моменти я прави

Страхът е забравен, *след като най-нищожният динозавър в историята се появява в първата игра*



Въпреки огромните си размери *този звяр успява да се промъкне незабелязано до героите*

правят непосредствена и приятна“

доста предсказуема. От определен етап нататък знаеш, че ще бъдеш атакуван от три динозавъра наведнъж при всяка смяна на ъгъла на камерата, а на контролната система ѝ липсва нужната точност, за да направи избягването на атаки толкова мигновено и плавно, колкото ти се иска. Въпреки тези недостатъци, Шинджи Миками и *Capcom* заслужават аплодисменти за тази смела стъпка. *Dino Crisis 2* в никакъв случай не е перфектна, но е лека, увлекателна и пълна с нови идеи, които я издигат над опростения ѝ сценарий.

Dino Crisis 2 не е напредък в жанра „оцеляване“, но е много по-достъпна от предшественичката си и не жертва съдържанието си в преследване на чиста игра. А това наистина е добра новина!

Скачащи гущери. *Влечугите са изключително подвижни и скачат срещу теб отвисоко, вместо да слизат по стъпалата*

КАК ДА...

ПРЕМИНЕШ ПРЕЗ ВРАТИТЕ

Dino Crisis 2 набляга повече на действието, отколкото на логическите тестове, затова и използването на ключове от предишната игра е заменено с други методи за осигуряване на достъп.

Електронните ключалки не винаги изискват правилната карта. Двамата герои са тежковъоръжени със специални оръжия. Реджина е избрала електрически нож, който с лекота елиминира електронните ключалки. Дилан пък разполага с голямо мачете, използвано за разчистване на гъстата растителност, която често крие врати към стратегически места. Подходящо е и срещу насекоми, които изсмукват енергията.

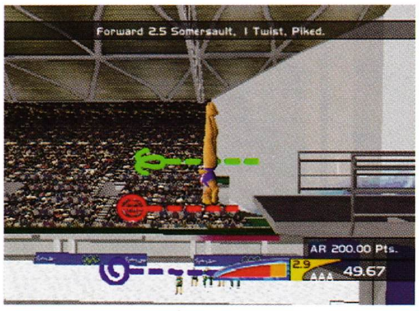
Този принцип е валиден и за по-масивни блокади. Не можеш да прехвърлиш огромна скала? Не се мъчи да решаваш загадки. Просто си купи ракетна установка и взриви скалата.

ГРАФИКА	Голямо разнообразие – особено при динозаврите.	9
ГЕЙМПЛЕЙ	Преходът към турнир е изключително успешен.	8
ПРОГНОЗА	Тежка игра, с леки повторения от време на време.	8

ОБЩА ОЦЕНКА

Смела стъпка в жанра „турнир“. Включени са всички популярни елементи на жанра „оцеляване“, но непосредствеността на играта я прави по-динамична.

8 от 10 точки



Както се досещаш, бързите ръце са основно изискване за успех в лекоатлетическите дисциплини

Водните дисциплини *са разнообразни и изключително добре пресъздадени*

НЕПОХВАТКО, ЗДРАВЕНЯК ИЛИ БЪРЗАК – КАКЪВ СИ ТИ?

Sydney 2000

Богато разнообразие от състезания за двама,

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Eidos
РАЗРАБОТЕНА ОТ	ATD
ВЪЗРАСТОВО ОГРАНИЧЕНИЕ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	От един до осем

Малцина са дръзвали да предизвикат краля на лекоатлетическите симулации *International Track&Field* поради простата причина, че тази игра изглежда изчерпваше напълно комбинациите за игра с бутони. Сега на сцената излиза *Eidos*, която пресъздаде олимпийските игри в Сидни и обеща да разработи правилно режима на игра *Single-Player*, за да добави дълбочина в хода на играта.

Друга пречка за създателите на лекоатлетически симулации е трудността, с която се създават напрегнати и мъчителни състезания, без да се пренебрегва удоволствието от тях. Играчите имат нужда или от стимул, който да поддържа интереса им към играта, или от награда, която да повдигне духа им и да оправдае болките в китките след продължителна игра. И макар че *Sydney 2000* определено притежава трънката на *Track & Field* да победиш противника си и да се почувстваш страхотно от това, тя не отговаря на всички изисквания на почитателите на този тип игри.

Играта се състои от 12 дисциплини – от традиционните 100 метра гладко бягане и хвърляне на копие, до по-нови дисциплини като гребане и колоездене. Компанията *Eidos* е успяла да постигне приличен баланс между дисциплините, които изискват прецизност и концентрация, и онези, за които се иска преди всичко бясно натискане на бутоните – като 110 метра бягане с препятствия и 100 метра плуване свободен стил. Стрелбата с въздушна пушка разчита на способността ти да предвидиш траекторията, да улучиш гълъб мишена и да стреляш точно.

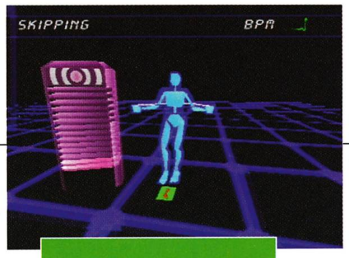
Режимът на игра *Multiplayer* позволява състезания между осем играчи в широк спектър от дисциплини, включени са дори състезания за инвалиди. Можеш да избереш различна комбинация от дисциплини и да следиш резултата на всеки играч по време на играта.

Разбира се, грубата концепция, според която някой излиза напред, избухвайки в смях, или изостава, полагайки неистови усилия да избегне загубата, прави режима на игра *Multiplayer* толкова забавен. И все пак това, заради което *Sydney 2000* е така продаваема, е режимът на игра *Single-Player*, който позволява на играча да тренира отбор от 12 атлети за олимпийски квалификации. Минава се през три фази с различна степен на трудност, всяка от които изисква все по-добри постижения с цел да подобри уменията на атлетите. Можеш да подобриш старта на атлетите си с помощта на виртуални физически упражнения, някои от които са доста трудни. Можеш да усъвършенстваш и уменията си, придобити в играта, като например усета при стрелбата с въздушна пушка.

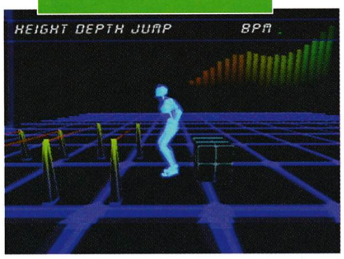
За жалост обаче дивото натискане на бутони за усъвършенстване на атлетите с виртуални упражнения предизвиква поскоро раздразнение, отколкото удоволствие. И макар че този подход удължава продължителността на играта, една по-задълбочена система на базата на състезания би била далеч по-добро решение.

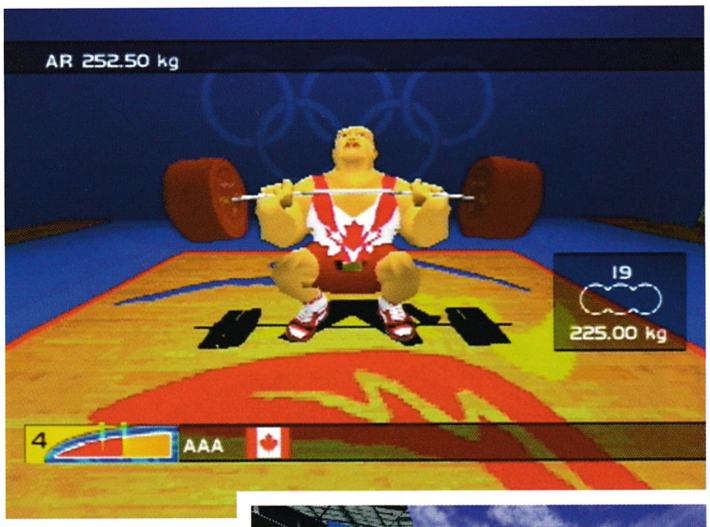
За съжаление първата дисциплина, която играта зарежда във всеки режим, винаги е маратон. Дори и в режим „тренировка", където за да повториш упражнение с продължителност под 20 секунди, трябва да рестартираш цялата игра. А това е изключително дразнещо.

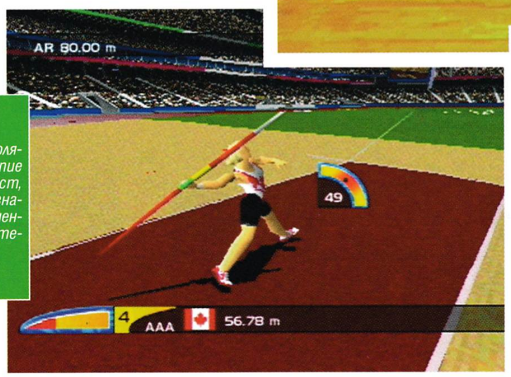
Някои детайли са убягнали на разработчиците от ATD. Движенията и жестовете на атлетите са едни и същи. Резултатът се изразява в преувеличените жестове на щангист от тежка категория, който подсказа от радост след успешен опит. Разочарование са и ъглите на повторение – ако имаш нещастието да бягаш на пътека ➤



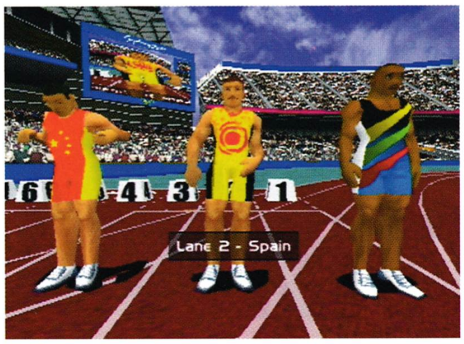
Виртуални тренировки. *Можеш да тренираш и да се усъвършенстваш, но удоволствието се губи.*





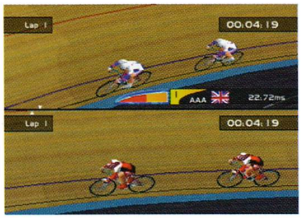


Аааа! *Хвърлянето на копие изисква скорост, бързина и познаване на елементарната математика.*

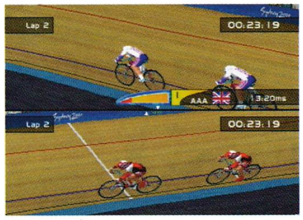


КАК ДА...

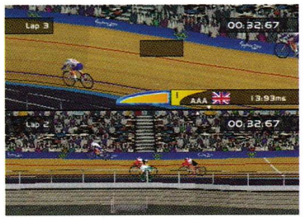
СПЕЧЕЛИШ ЗЛАТО В ДИСЦИПЛИНАТА КОЛОЕЗДЕНЕ



В началото набери преднина, развий висока скорост през първата обиколка.



През втората обиколка отпусни седалището и събери сили за финалния спринт.



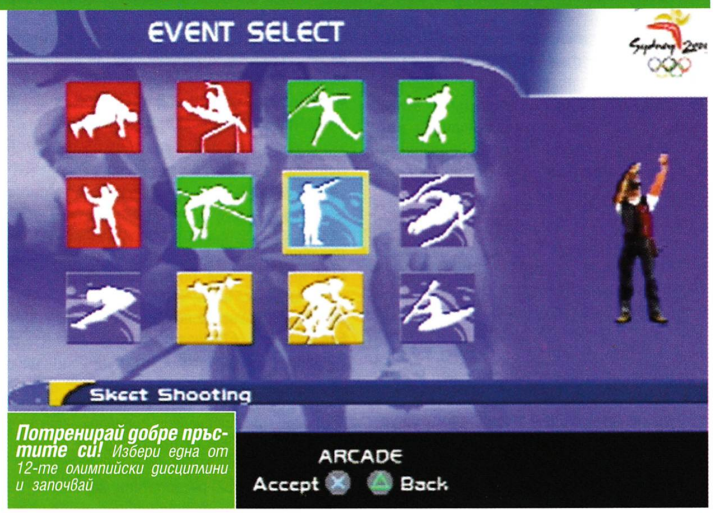
След това дай всичко от себе си, за да преминеш финалната линия като победител.

но режимът Single-Player е разочарование

➤ откъм по-близката страна, има голяма вероятност да излезеш извън кадър. Но пък от друга страна, коментарът, състезателните площадки и екипите са автентични и успяват да създадат олимпийско чувство.

Sydney 2000 предоставя богат избор от състезания за двама, но режимът на игра *Single-Player* е разочарование. Виртуалните тренировки далеч не са толкова забавни, колкото истинското състезание и *Eidos* няма да сбърка, ако преосмисли стратегията си, например с тенденция към повече състезания. Със сигурност няма да е трудно да се добавят дълъг скок, бягане на 200 метра, хвърляне на диск и нови плувни дисциплини, тъй като всичко това е тясно свързано с включените в играта спортове.

Sydney 2000 изисква доста умения, но определено не притежава онова вълшебство, необходимо за спечелване на олимпийско злато.



Потренирай добре пръстите си! *Избери една от 12-те олимпийски дисциплини и започвай*

Ако тази игра ти харесва, потърси *INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2*

Само графиките са разочароващи.

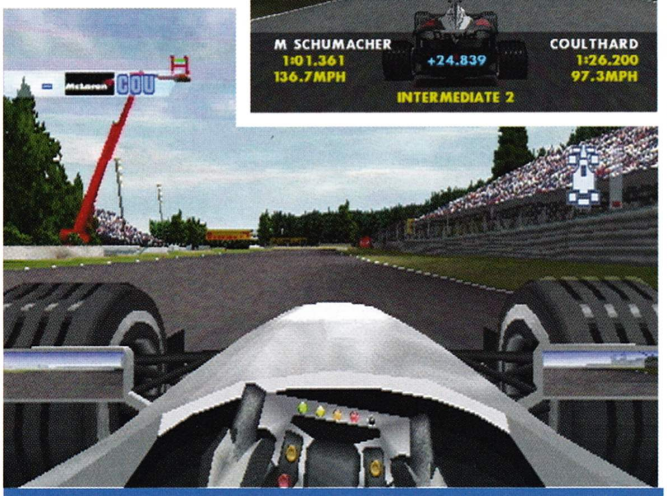
ГРАФИКА	Добри, но еднообразни.	8
ДЕЙСТВИЕ	Смел, макар и не перфектен опит в режима Single-Player.	7
ПРОГНОЗА	По-добре избери забавния режим Multiplayer.	7

ОБЩА ОЦЕНКА

Забавна, но еднообразна. Ще те изтощи за седмици напред. Добър опит, който обаче не успява да елиминира основните проблеми.

7 от 10 точки

Богати възможности за избор: *Потребителят има невероятен избор от варианти на състезанията, сред които има и обективно-базирани сценарии*



Включи се! *Изгледът от пилотската кабина засилва още повече напрежението. Оттук получаваш чудесна представа колко чувствителен и пъргав е болидът ти*

Най-новият вариант на популярната състезателна игра за Формула 1 на *Electronic Arts* излиза на пазара. Но струва ли си да си бръкнеш в джоба, за да я притежаваш?

F1 Championship Season 2000

Тази игра те понася напред с шеметна скорост! А графиката ѝ е невероятно реалистична!

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЕНА ОТ	In-house
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Ако тази игра ти харесва, потърси
FORMULA 1'99
По-успешната кампания на *Sony* във Формула 1

Заслужава ли си човек да даде толкова пари за последната обновена версия на играта *F1 Championship Season 2000* на *Electronic Arts*? Дали тя е достатъчно атрактивна, за да бъде оправдан подобен разход? И дали създателите ѝ са се погрижили да я направят по-добра в сравнение с предишната ѝ версия?

На начинаещите сигурно ще им е приятно да узнаят, че това е една доста завършена състезателна игра. Тя те понася напред с невероятна скорост. Колите се управляват лесно и са така бързи и пъргави, че направо ти вземат ума! А графиката е невероятно реалистична. Но тези, които не се блазнят толкова от реализма на игрите, свързани с автомобилни състезания, може би ще бъдат привлечени от други нейни помощни опции, които сигурно отдавна очакват. Те са свързани предимно със състезателната писта, управлението и спирачките на колите. Във *F1 Championship Season 2000* ще намериш всички съвременни пилоти, отбори и писти. Те са взети от реалната Формула 1 и са програмирани в играта, за да може твоето удоволствие да е още по-голямо. Накратко, тя съдържа всичко което може да очакваш от подобна реномирана игра, творение на *Electronic Arts*!

Но защо все пак някои се отнасят малко скептично към нея? На тези, които ще я отворят за първи път, тя няма да се стори много по-различна от *F1 2000*, появила се на бял свят едва преди шест месеца. Наистина *F1 Championship Season 2000* е почти същата като нея. На пръв поглед двете игри не се различават по почти нищо, освен по новите отбори и по съвършено подновения дизайн на болидите във *F1 Championship Season 2000*. Разбира се, графиката в нея е малко подобрена, но няма нещо разтърсващо или променящо играта из основи. Има и надпревари, протичащи по определени сценарии, които се провеждат отделно от шампионатите и състезанията. Те са съвършено нови, а най-интересното е, че са разработени на базата на действителни състезания, провели се през настоящия сезон. Във всяко от тях трябва да изпълниш определена мисия, да натрупаш точки за отбора си, което е приятна новост, караща те да си поставяш и не толкова егоистични цели. Това е истински божи дар за запалянковците на автомобилния спорт, но едва ли може да компенсира с нищо не отличаващата се останала част от играта, която е като копие под индиго на *F1 2000*.

Следователно се налага изводът, че не трябва да купуваш тази игра, защото смяташ, че трябва задължително да я имаш. Със сигурност не я купувай, защото някой ти е казал, че ти трябва. Купи си я само ако досега не си се решил да се снабдиш с *F1 2000*. Но най-важното е следното – не купувай *F1 Championship Season 2000*, ако вече имаш *F1 2000* – ще се почувстваш измамен! В края на краищата *F1 Championship Season 2000* е добра игра и не бива да правим твърде груби оценки по неин адрес. Пък и едва ли си струва да дадеш толкова пари само за една раздута разширена версия.

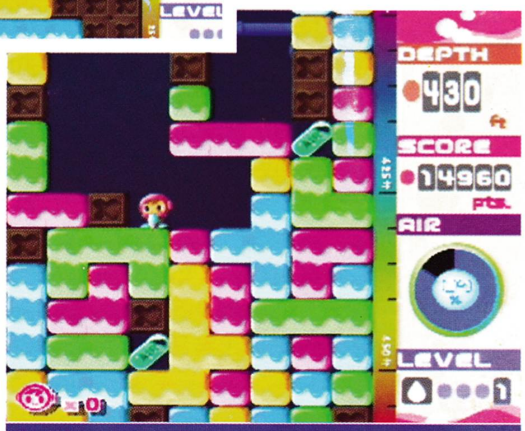
ГРАФИКА	Добри ефекти, изобразяващи времето и светлинните отражения. Има някои добри текстури.	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Състезанието е напрегнато и интересно. Не съвсем оригинална, но достойна за уважение.	8
ПРОГНОЗА	При добър късмет може да се задържи на пазара и след като пуснат продължението ѝ.	7

ОБЩА ОЦЕНКА

F1 Championship Season 2000 е отлична игра за Формула 1, но тя не ти предлага почти нищо ново, ако вече притежаваш *F1 2000*. Ако имаш *F1 2000*, приспадни четири точки от окончателната оценка.

8 от 10 точки

Задъхване! Кафявите блокчета „X" трябва да се пробият по пет пъти, преди да изчезнат. Но това не е всичко! Те изпускат малко отровен газ, който унищожава запасите ти от въздух.



Копай все по-дълбоко! Ти, необуздани търсачо на силни усещания, отведи Сеньор Копача с розовата коса направо в центъра на Земята!

В тази игра отвсякъде се сипят блокчета, но не мисли, че тя е клонинг на *Tetris!*

Mr Driller

Тази игра може да се играе по един-единствен начин – бързо. Точно това я прави забавна.

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Namco
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Ако тази игра ти харесва, потърси

BUST-A-MOVE 3

Една от най-добрите игри от тип Arcade за двама участници, която може да затрудни и най-старите геймъри

Да, наистина *Mr. Driller* на пръв поглед има вид на пъзел. Но тя съвсем не прилича на *Bust-A-Move* или на *Tetris*, а по-скоро на носталгично завръщане към игрите тип Arcade от 80-те години. Ето защо играта *Mr. Driller* на *Namco* е като балсам за геймърите, търсещи доброто старо време. Тя е проста, бърза, неустоима и не създава чувството, че действието се влачи едвам-едвам, както е в *Slots O Fun*.

Целта в *Mr. Driller* е да „се задълбаеш" колкото може по-надълбоко и по-бързо. Блокчетата са различни по размер и има няколко основни правила и тактики, които трябва да научиш така добре, че да станат твоя „втора природа". Например ако удариш един цветен блок, всички останали блокчета със същия цвят, свързани с него, ще изчезнат, а ако хванеш някой от малките хронометри в режим Time Attack, ще получиш допълнително време. Иначе е много лесно да „се потопиш" в действието и след време с учудване да установиш, че си прекарал цели часове с тази игра.

В *Mr. Driller* всяка секунда е ценна, защото когато си под земята, имаш ограничен запас от въздух. Това те кара да копаеш все по-надълбоко и по-надълбоко, за да намираш все повече въздушни мехури. *Mr. Driller* може да се играе по един-единствен начин – бързо. Именно това я прави забавна. За съжаление точно това ѝ пречи да бъде наистина велика игра. Каквито и тънкости и фини похвати да притежава тя, те донякъде се губят в лудешкото препускане надолу, а трудността се увеличава прекалено рязко, след като въздушните мехури са скрити зад все по-нарастващ брой твърде трудни за пробиване блокчета „X".

Mr. Driller започва с лудешко темпо, а с течение на времето става все по-бърза. Това е добре, но като дойде моментът само да се предпазиш от падащите блокчета, направо си е подвиг, ако успееш. Просто тогава играта ти пуска блокчета с форми, неадекватни с темпото, което вече се е наложило. Това е заемка от играта със същото заглавие, която е за игралните автомати, но в никакъв случай няма катастрофални последици, а само създава чувство на неудобство.

В тази игра има два нови режима, които я правят още по-интересна. Както вече разбра, режимът Time Attack е най-добрият. Той предлага няколко допълнителни нива загадки, които трябва да преодолееш за определено време. Режимът Survival изисква от теб само да копаеш по-дълбоко и по-бързо. Удивителното е, че няма режим за игра на двама играчи, като единствената възможност за състезание е чрез набиране на точки и поставяне на рекорди.

Mr. Driller изпитва бързината и реакцията ти, макар че би било по-добре, ако тя притежаваше малко повече финес и величие. Но не може да се отрече фактът, че *Mr. Driller* е изключително забавен малък аркаден пакет.

ГРАФИКА	Цветно очарование, но графиката е на заден план за сметка на функционалността.	7
ГЕЙМПЛЕЙ	Бързо и увлекателно действие, с много малко незначителни проблеми.	8
ПРОГНОЗА	Липсата на режим за двама участници те оставя само с борбата за точки.	7

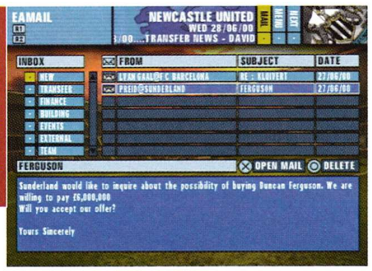
ОБЩА ОЦЕНКА

Mr. Driller е великолепна игра тип Arcade от старата школа, която, ако бъде пипната малко тук-там, може да се превърне в класическа. Тя няма режим за двама участници, но въпреки това може да предложи доста неща дори и на най-претенциозните геймъри.

8 от 10 точки

Патрик Клуиверт *играе за Нюкасъл. Тези от вас, които не са го виждали на терена, сигурно ще се изненадат, че реалният Клуиверт е... негър!*

Патрик Клуиверт *играе за Нюкасъл. Тези от вас, които не са го виждали на терена, сигурно ще се изненадат, че реалният Клуиверт е... негър!*



Ето една игра с истински интерактивна триизмерна графика. Но дали тя е достатъчно задълбочена?

Football Manager 2001

Истинската сила на тази игра е в интерактивността на мачовете

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЕНА ОТ	In-house
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Ако тази игра ти харесва, потърси
LMA MANAGER
Без съмнение – най-добрият симулатор за управление на футболни игри!

Когато стане въпрос за футболни симулатори, *ISS Pro Evolution* на *Konami* просто слага в джоба си цялата серия *FIFA* на *Electronic Arts*. Но ако *EA* е добра в нещо, това е да създава прекрасни истински футболни игри. А това е от голямо значение, ако произвеждат продукт за разработка на интерактивна 3D игра за футболен мениджмънт.

Както можеше да се очаква от компания като *Electronic Arts*, всички футболни терени са пресъздадени с невероятни подробности. Спонсорите са автентични, а ти можеш да избираш дори резервите и техническия персонал на отбора. Нещо повече, може да изградиш цяла футболна империя с разнообразни спортни съоръжения – ново игрище, тренировъчен център и хотел. Дори имаш възможност да редактираш базата данни, в която се съхранява информацията за футболистите, и да я осъвременяваш след трансфери, станали в истинските отбори.

Силата на тази игра обаче е в интерактивността на мачовете. Трябва да се признае, че *Football Manager 2001* е сравнително елементарна и може да инструктираш футболистите да правят нещата само едно по едно, но нищо на света не може да се сравни с удоволствието да наблюдаваш играта им и да правиш промени, които веднага се отразяват в триизмерен вид. Функционално графиката е с малко многоъгълници, но има най-новите видове ликувания на играчите след гол. А и усещането, че гледаш Sky Sports идва от добрите коментари на известните в близкото минало футболисти Мартин Тайлър и Анди Грей. На терена ще видиш всички звезди, чийто имена могат да се прочетат в спортните рубрики на вестниците и спортните предавания по телевизията.

Проблемите във *Football Manager 2001* се въртят предимно около една тема – липсата на задълбоченост на статистическите данни. Те са предимно за европейски футболисти, тъй като футболните лиги от другите страни не са атрактивни и дори и най-големите клубове от тях не могат да се управляват от потребителя. По всичко личи, че европейските състезатели и резерви са създадени и въведени набързо. Например прочутият холандец Патрик Клуиверт е... бял! Ще забележиш дори, че Зинедин Зидан и Клуиверт са готови с радост да подпишат договор с *Нюкасъл* и да играят съответно срещу от 5000 и 3500 паунда на седмица – несбъднатата мечта на Жорди Кройф!

Нещо по-лошо – дори тези, които имат печално малко футболни познания, не биха се изложили при определянето на атрибутите на чуждестранните футболисти така, както е в диска. Всеки, който е висок 1,80 метра, има големи възможности за игра с глава като Торе Андре Фло.

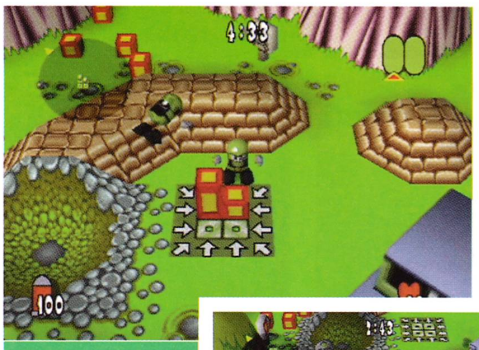
Въпреки несъвършената си търсачка, която не може да намира чуждестранни играчи, нито може да използва филтър за такива, играта *Football Manager 2001* представлява успешен опит за създаване на симулатор за управление на футбола. В нея ще намериш най-новите атрибути и звезди на английския футбол, по-точна статистика и опростени екрани с менюта. Ако се проведе шампионат на футболните игри, тя със сигурност ще е фаворит за спечелване на купата.

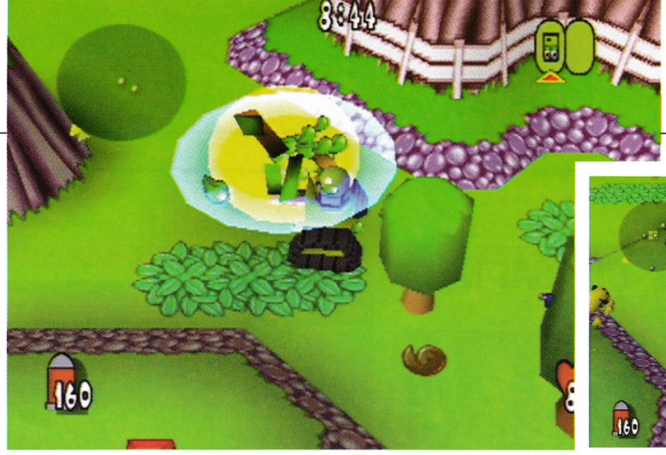
ГРАФИКА	Функционална, с добра детайлност, но с малко обърквaщи екрани с менюта.	7
ГЕЙМПЛЕЙ	Играта протича интересно и реалистично, но ѝ липсва задълбоченост.	6
ПРОГНОЗА	1:0 за феновете на игрите от този жанр, но те имат достъп само до английския футбол.	6

ОБЩА ОЦЕНКА

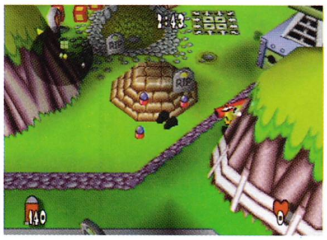
Мощта на софтуера за интерактивно управление на мачове е помрачена от липсата на задълбоченост. Не е най-добрият симулатор за управление на футболни игри за PlayStation, но може да ѝ се даде висока оценка като първа стъпка към бъдещето на този жанр.

6 от 10 точки





Team *на английски език е дума, състояща се от четири букви. Тези малчугани се канят да измият зъбите си с кълп сапун. Какво биха казали майките им?*



Борци с блокове. *Изграждай квадрати и ги разбивай в стремежа си да създадеш все по-големи и мощни оръжия, с които да заличиш от лицето на Земята миниатюрните си приятели!*

Всеки има нужда от приятели. Дори хората, които ругаят като тези момчета...

Team Buddies

Всяка нова мисия изисква от теб да играеш малко по-различно.

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Psygnosis
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	над 15 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	един или двама

Ако тази игра ти харесва, потърси
SYNDICATE WARS
Умопомрачителна стратегическа игра! Не боядисвай града в червено, просто го взриви!

Виждали сме учудващи игри. Виждали сме какви ли не удивителни екземпляри. Виждали сме изумителни игри. Виждали сме дори ужасни игри. Но никога досега не сме виждали нещо така дебелашко, като *Team Buddies*.

Най-странното в тази игра е, че всеки път, когато някой от твоите малки приятели бъде застрелян, падне от висока канара или цапардоса някой друг по мутрата, пуска някаква ругатня. Е, не че ние сме светци! Не ни разбирай неправилно! Но нецензурните изрази в *Team Buddies* са едни от най-солените. Те не са вмъкнати творчески, не звучат смешно и понякога блокират хода на цялото действие. Какъв е смисълът от тях тогава?

Е, след като никой не може да ни отговори, да махнем с ръка и да кажем: Карай! Да оставим героите да си псуват на воля! Защото въпреки грубия език, играта е доста забавна. Тя представлява любопитна смес от стратегия и действие и не прилича на нито една от тези, които си виждал досега. Ти си началник на няколко съотборници – малки контета с форма на боклукчийска кофа, чиято единствена цел в живота е да взривяват неприятелите. Но оръжията, които ще използваш, не растат по дърветата – ще трябва да си ги направиш сам. На всяко ниво има места, където падат контейнери с провизии. Задачата ти е да ги довлечеш в базата си и от тях да изградиш по-големи и мощни оръжия. На най-ниско ниво доставката се състои само от един-два контейнера и с тях може да си направиш пушки, гранати и нови „приятели". В по-късните кампании обаче имаш достъп до танкове и огромни клатещи се бойни машини с много оръдия.

Това е една необикновена, но великолепна система, и точно тук почва стратегическият елемент. Всяка мисия изисква от теб да играеш по малко по-различен начин. От това, което изградиш, зависи дали ще победиш, или ще се провалиш. Някои мисии например са разделени по време и изискват бързина на мисленето и действието. Тогава едва ли ще е изгодно да изградиш цял контейнер, за да получиш един танк. Вместо това може да се окаже много по-умно да създадеш няколко нови „приятели" и да ги въоръжиш с по една пушка. Именно тази гъвкавост може да направи играта истинско удоволствие.

Май единственият недостатък на тази игра е, че тя понякога е дяволски трудна. Но важното е да завършиш успешно мисията, с която си се захванал. Може да се наложи да опиташ десетина пъти, докато стигнеш финала, но не може да не успееш! *Team Buddies* е невероятно готина игра и тя би била още по-готина, ако някой не бе решил да включи в нея толкова много ругатни! За съжаление те могат само да попречат на най-младото поколение геймъри да се забавляват с нея. А това е срамота!

ГРАФИКА	Страхотна триизмерна графика и приятен дизайн.	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Понякога се играе трудно, но е завладяваща и забавна.	7
ПРОГНОЗА	Сложничка е и ще й отделиш известно време.	8

ОБЩА ОЦЕНКА

Трудна, но завладяваща игра, с изобилие от оригинални хрумвания. Ако можеш да се справиш с някои страшно трудни моменти в *Team Buddies* и да понесеш непрекъснатите ругатни, ще се смееш до забрава.

7 от 10 точки

ХИТ CD/DVD/NET

АКЦЕНТИ

Филми • Игри • Музика

ХИТ CD

Роби Уилямс

Sing When You're Winning (Chrysalis)

Безочливият симпатяга от Чешър предлага своя четвърти албум, при това гарниран с изобилие от неговия чар! Бившият вокалист от *Take That* все още си е същият ексхибиционист и смехурко, когото така много обичаме и мразим! Той обедини силите си с бившия композитор на *World Party* Гай Чембърс, след което новият албум завладя пазара благодарение на същата печеливша смес от жанрове, както преди. Това се оказа невероятен удар. Тук Роби изпълнява балада (*Better Man*), прави се на рокаджия (*Forever Texas*) пее като Джордж Майкъл (*Rock DJ*) и дори (ще повярваш ли?) като Кайли Миноуг (*Kids*). Този човек е направо музикален хамелеон. Но въпреки че в албума той пресъздава цяло съзвездие от изпълнители и жанрове, той си остава Роби и звучи като себе си. Именно затова го обичаме! Навярно някой ден Роби ще изпълни нещо и като самия себе си, но това ще бъде друга работа...

Оценка: Звучи далеч по-добре – 8/10

Buffalo Tom

Asides From Buffalo Tom – 1988 to 1999 (Beggars Banquet)

Най-хубавото от 11-годишното развитие на грънджрока, поднесено от американците *Buffalo Tom*. Преди около десетилетие представителите на този жанр започнаха като пънкари, а стържещите им китари с течение на времето придобиха по-мелодично звучене и започнаха да изпълняват както рок, така и завладяващи балади. И всичко това с незабравимия глас на Бил Яновиц от 80-те години! Най-добрите парчета от тази невероятна компилация са *Let Me Come Over* от 1992 г. и *Big Red Letter Day* от 1993 г. Наслади се на бързия джаз в *Sodajerk*, на балада*та Taillights Fade* и на тъжното парче *I'm Allowed*. Но като че ли хитът на целия албум е *Larry*.

Оценка: За всекиго по нещо – 8/10

Elevator Suite

Barefoot And Shitfaced (Infectious Records)

Защитаван по британското Radio One от водещите Зоуи Бол и Саймън Мейо, типичният стил на *Elevator Suite* е поднесен в жанра на денсмузиката. Доста темпераментният фънк в парчето *Backarounds* се изпълнява с вокал, който прилича твърде много на *Green Cartside* от *Scritti Politti*. *Man In A Barell* ще те завладее с летния си ритъм, докато в *Weekend Wonderboy* отдалеч личи влиянието на соула и негърската музика. Подобно на своите колеги от състава *Toploader, Elevator Suite* изпълняват „кървав" рок, който прилича малко на *Jamiroquai*. Тези парчета не са ли предвестник на възкръсването на стила на *Curiosity Killed The Cat*? Не може да е иначе!

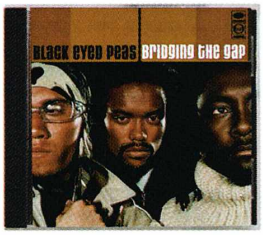
Оценка: Приповдигнат – 6/10

Mescalito

One Path In A Million (Tummy Touch)

Саундът на *Mescalito* може да се оприличи на някаква невероятна смес от *Big Calm* на *Morcheeba*, тъмната страна на *Massive Attack* и ефектните китари на *The Cure*. Чистият звук, който блика от тонколоните, придава особен характер на този албум. Солата звучат едновременно като слонския рев от *A Door To Safety* и китарите в *Rambla*. Звуците се наслагват един върху друг, смесват се на фона на хипнотизиращ бас и завършват с невероятно силно кресчендо. Идеално за слушане късно през нощта (или за събуждане в ранна утрин).

Оценка: Успокоителен – 8/10



Black Eyed Peas

Bridge The Gaps (Interscope)

Критиката посрещна добре дебютния албум *Behind The Front* на групата *Blacked Eyed Peas*, който се появи през 1998 г. Наскоро тази група предложи на феновете си още една невероятна колекция от хип-хоп ритми. *Bridge The Gaps* представлява именно това, което е написано на етикета – смес от невероятно многообразие от различни влияния в един рапалбум, пълен със соул, джаз, басово звучене, ненатрапващи се барабани и неизбежните изпълнители звезди. Сред тях са такива имена като Уайклиф Джийн, Де ла Соул, Мос Деф и Мейси Грей – всички те впръскват цветовете на своите гласове в общото звучене. Музика, която се слуша, докато се излежаваш в дома си или се наслаждаваш на сълнцето – такава би направил дори Уил Смит, ако не се бе посветил на попжанра.

Оценка: Музика за лятото – 7/10

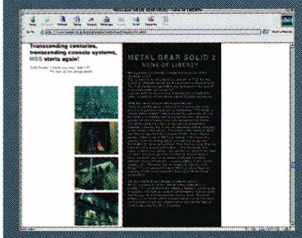
ХИТ NET

Най-новото в сайтовете за игри и музика

Цялата геймърска общност очаква със затаен дъх завръщането на играта *Solid Snake* от известния сайт *Metal Gear Solid*. Както може да се очаква, информационната супермагистрала е препълнена със сайтове, които следят с интерес досегашната кариера на *Solid* и очакват появата на *Sons Of Liberty*.

Ако си старомоден и държиш да се запознаеш с оригинала, посети сайта **http://www.metalgear.com**. Там ще намериш портрети на главните герои на игрите, екрани за илюстрация и няколко телевизионни реклами. На твое разположение е и доста приятната секция *Въпроси и отговори (Q&A)*.

Геймърите, които държат на озвучаването на игрите, могат да се включат към сайта **http://www.metalgear2.com**. Този сайт вече е регистрирал половин милион посещения. Освен това той предлага такива уникати като поредици от звукови файлове, които могат да се изтеглят. На всичко отгоре може да проведеш и разговор чрез Мрежата в най-разнообразни дискусионни форуми на тема *Metal Gear Solid* и други игри.



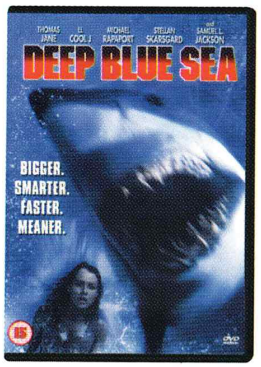
Официалният сайт на *Metal Gear Solid – Sons Of Liberty*, е доста скромен и се намира на адрес **http://www.konami.co.jp/kcej/products/west/mgs2/english/01.html**. Страниците са добре изпипани. Те предлагат информация за дизайнерите, кратка ретроспекция на досегашните творби на всеки от тях и подробности за бъдещите му планове. Най-хубавото е, че можеш да изпращаш електронни съобщения и да правиш предложения на отговорните лица.

GOLDFINGER: SPECIAL EDITION

Оурик Голдфингър е изключително влиятелен милионер с известни връзки в подземния свят. Тайните служби го подозират в контрабанда на злато и изпращат Джеймс Бонд, който бързо разкрива великия му план – да обере Форт Нокс. Това е може би най-добрият филм за Джеймс Бонд, в който играе Шон Коньри. Отрицателният герой ни е странно симпатичен. Нещо повече, от този филм е една от най-популярните реплики, която е останала в историята на киното: „Да не би да очаквате от мен да говоря? – Не, г-н Бонд, очаквам да умрете!". Този път клиентът получава заедно с филма и всички екстри, които може да му осигури записът на DVD: широкоекранен формат, специални коментари, рекламни филми и интервю с Шон Коньри. *GOLDFINGER: SPECIAL EDITION* може да послужи като еталон за всички бъдещи филми на DVD.

Екстри: Всичко, което можете да си помислите.

Оценка: Един великолепен Агент 007 – 8/10



DEEP BLUE SEA

В свръхсекретна морска научноизследователска лаборатория на име *Акуатика* развъждат свръхинтелигентни акули, за да използват белтъчините от мозъка им за лечение на болестта на Алцхаймер. Но нещата тръгват не както трябва. Става инцидент и инвеститорът (Самюъл Джексън) заплашва, че ще спре финансирането. Той е поканен на разходка из съоръженията от неговата директорка (Сефрьн Бероуз). Точно когато Бероуз го убеждава горещо в голямото значение на изследванията, един от учените е изяден наполовина от една от „умните" акули. В цялата лаборатория започва да нахлува вода и оттук нататък екраните се залива от холивудски клишета. Ефектите с акулата са добри. Играта на Ел Ел Куул Джей е невероятна, а шокиращите моменти наистина ще те разтърсят.

Екстри: Широк екран, коментари.

Оценка: „Челюсти" и „Пришълецът", обединени в едно – 7/10

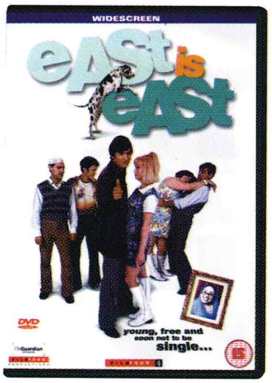
SLEEPY HOLLOW

Тази доста променена от режисьора екранизация на известната едноименна американска легенда за Сънната долина е толкова ексцентрична и стилизирана, че почти не може да се разбере как се развива действието. В северната част на щата Ню Йорк има селце на име Слийпи Холоу, в което убиец се разхожда на свобода. Селяните биват обезглавени един по един и престъпникът прибира главите им. Но селяните си имат свое обяснение – разбира се, това е прословутото проклятие на конника без глава. Полицейският инспектор Икабод Крейн (Джони Деп) играе ролята на добрия служител на закона, който не обръща внимание на подобни брътвежи, и вярва, че всичко си има съвсем реално обяснение. Докато... Филмът е фантастичен, с бляська, характерен за старите филми на британската киностудия „Хамър", а актьорският състав играе така, че те полазват тръпки. Само дето май е направен за тийнейджъри.

Филмът е фантастичен, с бляська, характерен за старите филми на „Хамър".

Екстри: Коментар на режисьора, клипове, колекция от фотоси.

Оценка: Не го гледайте преди сън – 6/10

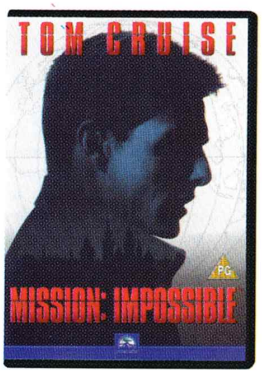


EAST IS EAST

Това е малко надценена типично английска сериозна драма, кой знае защо рекламирана като комедия. Джордж е емигрант от Пакистан, който живее в Манчестър през 70-те години. Жена му е англичанка и двамата имат седем деца на различна възраст и с различни възгледи. Главните герои са две момчета в късна тийнейджърска възраст. Едното е „момченцето на татко" и е заклет мюсюлманин, докато другото е възприело английската култура. То е „проклятието на татко" и се съпротивлява на налагания от родителите му брак. Джордж има магазин за компютри, управляван от жена му. Той самият прекарва времето си с местните емигранти от Азия. Актьорът Ом Пюри играе блестящо ролята на Джордж. Той постепенно изпуска контрола над семейството си, воден от сляпата си вяра. Не е ясно защо всички мислят, че това е комедия, осмиваща расовите предразсъдъци. Объркана и недобре балансирана.

Екстри: Няма

Оценка: Изтокът отива на Запад – 5/10



MISSION: IMPOSSIBLE

Този филм използва доста голяма степен славата на известното едноименно продължение. Оказва се, че доста оплютият оригинал на режисьора Брайън де Палма е по-добър. В него играе известният Том Круз. Женската роля е по-загадъчна и интригуваща и е поверена на Еманюел Беар. Във филма ще видим и един мастит бос (Джон Войт) и Джийн Рино. Сюжетът е следният: ченгето суперзвезда трябва да предотврати кражбата на дискета с кодирана информация, съдържаща списък на всички американски двойни агенти. Всички мислят, че конспирацията е желязна, но не е така. В нея има твърде много пропуски. Накрая може да се умориш да следиш действието. Тогава се облегни на фотьойла и се наслаждавай на пукотевиците.

Екстри: Коментар на режисьора.

Оценка: По-добър от продължението – 8/10

АВТОМАТИ

Най-новите аркадни игри за автомати

Изминалата година бе драматична за компанията *Midway*. Тя едва бе хвърлила последна шепа пръст на гроба на своя бивш филиал *Atari*, когато обяви, че възнамерява да слее отделите си за разработка на игри за автомати и на потребителски приложения. Резултатът от тази маневра е, че *Midway* никога вече няма за създаде игра за игрални автомати, която да няма версия и за домашни конзоли. Компанията положи всички усилия, за да създаде впечатлението, че „ще се преориентира, но няма да се свие". Тази поза обаче се изтърка в резултат на обявеното от самата нея преориентиране към съдържателни онлайн приложения. *Midway* вече предлага игри за уеб сайтове като shockwave.com. Там можеш да играеш на стари игри от архивите на *Midway/Atari*.

Почти случайно, в разгара на тези вълнения, *Midway* издаде две нови заглавия за игрални автомати. *The Grid* е футуристична хибридна екшънигра, която изпраща геймърите на холографската CGI арена. Ако свържеш в едно шест бойни части, ще се сътезаваш, като използваш разнообразни оръжия от арсенала, съдържащ 25 различни видове. Те се управляват чрез трекбол, клавиатурата и джойстик.

Всеки от осемте герои има свои собствени оръжия и възможности, които могат да бъдат увеличени чрез събиране на още разнообразни инструменти. Най-хубавото е, че ако регистрираш своите данни, ще се върнеш веднага на същия етап, със същото въоръжение, както при последната кампания.

Току-що видя бял свят и *CART Fury*. Това е състезателна игра с автомобили, взета с лиценз от американската поредица *Championship Auto racing Rams*. Действието е напрегнато, а съперничеството избива на бруталност. Колите се разпръскват на части след всеки удар, а парчетата, летящи като шрапнели, се превръщат във физически елементи от състезанието. Бивш шампион на тази игра предлага съвети.

Освен това има тактически съкратени преходи, които може да откриеш и използваш. Може да увеличиш времето си със стратегическа цел и да ползваш скрити коли, ако ги намериш.

За да се спасиш от заядливите кондуктори и въоръжените терористи, най-добре е да се качиш на покрива. Така ще направиш едно малко по-различно пътешествие из Европа

Непрекъснато движение. През цялото време ще трябва да се движиш напред-назад през едни и същи вагони, за да пренесеш нужните материали където трябва

Накажи враговете си с кратки откоси на автоматата си в тесния вагон

Не, не, оставете го да върви! Давай, давай,...

Chase The Express

Откога *Под обсада 2* е богат извор на вдъхновение?

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Sugar&Rockets
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Над 15 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Ако тази игра ти харесва, потърси
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Прекрасна игра, с няколко ужасяващи загадки!

Може да се изкушиш да играеш *Chase The Express* само за да видиш какъв ще е краят ѝ. Но не бъркай оптимизма с истинското удоволствие. В лошо скалъпения сценарий се говори за заговор, в който участват военен влак, терористи, които го отвличат, и ядрени бойни глави. И всичко това е обяснено чрез грозно пълнометражно видео, направено по тертипа на играта *Driver*. Но откога всъщност филмът *Под обсада 2* се превърна в такъв богат източник на вдъхновение?

Би било твърде меко, ако кажем, че в *Chase The Express* има доста заемки от играта *Resident Evil*. Нейното влияние личи във всичко – от системата за управление до шрифта на текста, използван в записите. Авторите на *Chase The Express* дори са пренесли цели-целенически събития от *Resident Evil* в своето творение. Забравили са обаче от голямото напрежение, че е важно играта „да те погълне и да изпиташ удоволствие от нея". Накратко, начинът, по който се води битката, е същински провал. Ръчната система за прицел насочва оръжията ти към врага. Всичко се извършва по същия начин, както в *Syphon Filter* – миниатюрни стрелки служат за по-точен прицел. Но поради това, че както в *Resident Evil* гледната точка на камерата е строго фиксирана, почти през цялото време враговете ти се намират извън екрана. За да се срещнеш лице в лице с тях, трябва като муха без глава да се въртиш, докато налучкаш ъгъл, от който да ги видиш, и едва тогава да стреляш (ако дотогава не те направят на парчета). Ако се опиташ да се промъкнеш тихомълком край патрулите, без да хабиш куршуми, отново ще бъдеш затруднен, защото пак ще ги изгубиш от поглед.

Ако си играл *Resi*, сигурно знаеш колко отегчително е чакането да се зареди следващото купе. На всичко отгоре някой гений е решил да удължи тези моменти на изчакване още повече, като е въвел видеостени през няколко врати, които непрекъснато те информират, че влакът е все още в Германия, и други излишни подробности.

Общ проблем за всички игри, чийто сюжет се развива на влак, е как от една повтаряща се обстановка да се „изстиска" максимален ефект. Ето защо героят е принуден непрекъснато да обикаля напред-назад. С борби, стрелби и ръкопашни хватки той е длъжен да вземе нещо ценно от четвъртия вагон и да го пренесе в петнайсетия. Може би създателите са смятали, че ще е облекчение за потребителя, ако всеки от двата компактдиска не продължава повече от четири-пет часа. Това е максималната продължителност на играта. Тя може и да е по-кратка, ако не достигнеш до някои от специалните финали.

Да играеш *Chase The Express* е игрови еквивалент на евтина имитация на леководолазен часовник. На пръв поглед е лъскав и привлекателен като най-известните марки, но виж мехурчетата, изплуващи нагоре, след като си го потопил в мивката!

ГРАФИКА	Убити текстури, досадно видео. Едни и същи обекти се повтарят до безкрайност.	5
ГЕЙМПЛЕЙ	Ако системата за водене на бой не работи както трябва, за какво въобще да играеш?	3
ПРОГНОЗА	Би ли играл отново и отново по един и същ сценарий, само заради малко по-различния край? Едва ли!	2

ОБЩА ОЦЕНКА
По време на идейната фаза на разработка на тази игра в нея са успели да се промъкнат цял каталог с лоши идеи. Тя има толкова много недостатъци, че нямахме място, за да ги изброим всичките. Срам за дизайнерското съсловие!

4 от 10 точки

DOWNLOAD

КРЪГЪЛ И ПЪЛЕН СЪС ЗАБАВЛЕНИЯ! ТОВА Е ДИСК №1! САМ ЩЕ СЕ УБЕДИШ!

ЕТО ГО!

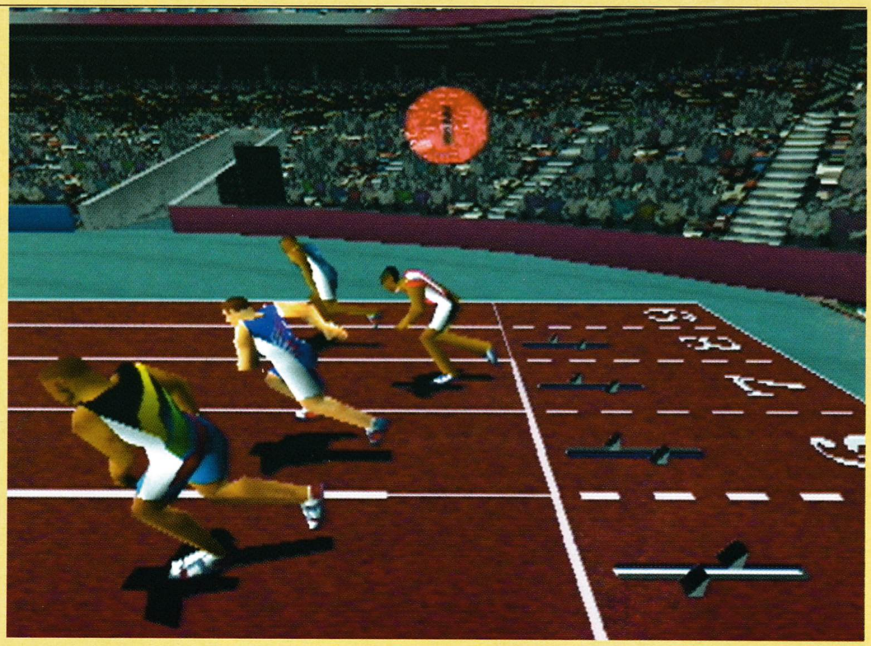
И ти потегляш! *Sydney 2000* тръгва с олимпийски старт и прескача първото препятствие. Следва приближаване към първия завой с *Formula One 2000*, която следва прекрасно линията си. *Dave Mirra* и *Grind Session* влизат рамо до рамо във втория завой. *Terracon* излиза начело със 70 метра до края, но е изпреварена от *Superman*. С наближаването на финалната линия *Driver 2* се промъква напред. Игра за всеки...

КАК ДА ПОЛЗВАШ ДИСК №1

Зареди диска и прегледай възможните игри с ← и →. Натисни ⊗, за да избереш играта, която искаш. След края на някои игри ще се налага да натискаш *Reset* на конзолата си.

Имаш проблеми с диска?

Тогава се обади на телефон 02/988-01-20 или 988-01-37. Ще получиш компетентна помощ за отстраняване на проблема.



По местата! Готови! Старт! *Раздвижи пръстите, защото със* Sydney 2000 *бутоните направо ще побеснеят*

Sydney 2000

■ ИЗДАТЕЛ	Eidos
■ ЖАНР	Спортен симулатор
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за проиграване

Чувстваш ли се във форма? Време е да вземеш участие от креслото си в олимпиадата. Състезаваш се на 110 метра с препятствия, които със сигурност са изпитание за издръжливостта на геймърските ти пръсти. В началото на състезанието ще чуеш официалния анонс за „Готови! Старт!" – *Set! Go!* На *Go!* почукай последователно по бутоните *Power* колкото можеш по-бързо. (Ако започнеш прекалено рано, това е фалстарт – направи го два пъти в режим Olympic и си дисквалифициран). Колкото по-бързо натискаш бутоните, толкова по-бързо се движиш. Като стигнеш препятствие, натисни бутона *Action*, за да скочиш. Накрая ползвай бутона *Action* при пресичането на финала.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ**

⊗ / ◎ – бягане

▢ или △ – скачане

▢ или △ – пресичане на финала

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНИ ВЪЗМОЖНОСТИ**

Пълната версия на играта включва повече, отколкото може да се закачи по дългите крачоли на Линфорд Кристи – 100 м гладко бягане, мятане на чук, висок скок, троен скок, 100 м плуване свободен стил, колоездене, спортна стрелба, вдигане на тежести, гребане и още...

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ**

Скачай, прескачай и от препятствието направо на страница 50.

Тотално очукан... *Виж най-новото от света на екстремните спортове в това демо за един или повече играчи*

Phat air *се достига много лесно с малко по-бързо каране, същото е и с цял куп страхотни трикове. Просто мини на* Pause *и виж менюто с триковете*

Grind Session

■ **ИЗДАТЕЛ** SCEE
■ **ЖАНР** Скейтборд симулатор
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за проиграване

Вече ти е простено, ако си мислиш, че *Sony* просто се възползват от Тони Хоук за новия си скейтборд симулатор *Grind Session*. Дали това въобще има някакво значение? В края на краищата не е нужно да изхвърляш Кристина от леглото само защото Бритни се е настанила първа в него, нали така? Просто пробвай колкото си искаш трикове, обери точките и си прекарай приятно времето с демоверсията.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ**

⊗ = скок (задръж за по-висок скок)

◎ + ↑ ↓ ← → = хващане

◎ = спирачка

▣ + ↑ ↓ ← → = засилване с крак

△ + ↑ ↓ ← → = замах/спиране на аксел

L1/R1 = обръщане

↑ ↓ ← → = завъртане

↑ = бърз преход

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНИ ВЪЗМОЖНОСТИ**

Пълната версия включва майстори на скейтборда като Уили Сантос, Карабет Бърнсайд и Пигпен.

Dave Mirra Freestyle BMX

■ **ИЗДАТЕЛ** Acclaim
■ **ЖАНР** BMX симулатор
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за проиграване

Онзи, който не е видял смелостта на Дейв Мира върху байка, може спокойно да ни вярва. ТОЙ е! Демоверсията те отвежда в един от многото скейтпаркове – Woodward Camp. Има предостатъчно с какво да си потрошиш колените – half-pipes, bowls, fly offs... И не забравяй да пробваш 36-те трика (натисни *Pause*, за да видиш пълния списък с трикове).

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ**

△ = контра/спиране

◎ = модификатор

▣ = трик

⊗ = скок

R1/R2 = завъртане надясно

L1/L2 = завъртане наляво

↑ = ускоряване

← = наляво

→ = надясно

↓ = спирачка

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНИ ВЪЗМОЖНОСТИ**

Пълната версия включва 10 професионални байкъри, както и три атрактивни начина за каране на BMX.

Ducati Life

■ **ИЗДАТЕЛ** Acclaim
■ **ЖАНР** Motorcycle racing
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за преглед

Дукати е за моторите това, което е *Ламборджини* за колите, затова не е изненадващо, че от *Acclaim* са решили да създадат игра, която е посветена изцяло на тях. В стремежа си да създадат нещо наистина забележително, разработчиците са обърнали голяма внимание на детайлите. Освен запознаване с историята на *Дукати* – от класическите модели на 50-те години до днешните супермотори, – в играта е включено и всичко друго, което може да се очаква. Има и две почти самостоятелни игри – *Ducati Quick Race* и *Ducati Life*.

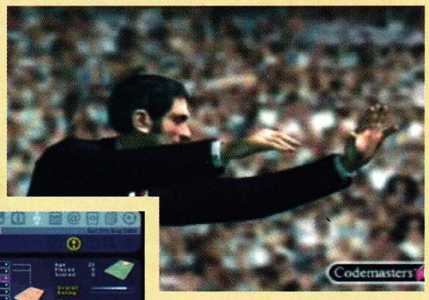
Ducati Quick Race, както можеш сам да се досетиш, е състезание тип Arcade, в което можеш да купуваш по-големи и по-добри мотори и да се наслаждаваш на осем различни писти. В *Ducati Life* е представена цялата колекция на *Дукати* – можеш да събираш пари за евентуални бъдещи успехи на пистата, да си купуваш по-добри мотори или да усъвършенстваш своя собствен в гаража – какво блаженство само!

Почувствай скоростта *– при 250 километра в час коленете ти почти облизват настилката*

LMA Manager 2001

■ **ИЗДАТЕЛ** Codemasters
■ **ЖАНР** Football management sim
■ **ПРОГРАМА** Демоверсия за преглед

След успеха на последната игра *LMA Manager 2000, Codemasters* подготвя и нейното продължение, в което има повече състезания, играчи, отбори и стадиони, отколкото дрехи има Бекъм. Това ще бъде първата игра за футболен мениджмънт, която ще отговаря точно на новите отбори и положението на играчите. Тя ще дава възможност наистина за европейски мениджмънт. И ако това не е достатъчно, официално е потвърдено от LMA (*League Managers Association*) и лицензирано от FIFpro – световната организация на играчите, че ще бъдат представени стотици клубове от 32 страни, над 300 стадиона и над 8000 истински играчи. Какво повече би могъл да иска един фен на мениджмънта?



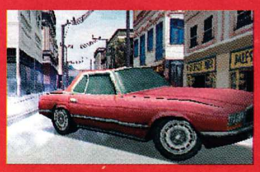
Ето това е играта, *която е запазената марка на* LMA Manager 2001

НА ДЕМОДИСКА
през ноември

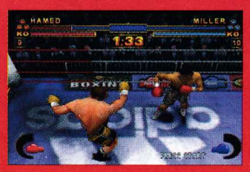
ОЧАКВАЙ

Следващия месец в своето CD ще намериш:

- Лошото момче **Driver 2**
- Обелени колена в **Matt Hoffman's pro BMX**
- Кралското участие в **Prince Naseem Boxing (Сериозно?)**
- Плюс **X-MEN: Mutant Academy**, **F1 Racing Championship** и част от **The World Is Not Enough**


Driver 2

Mat Hoffman's Pro BMX


Prince Naseem Boxing

The World Is Not Enough

+ ТАЕН ПОДАРЪК

КАК ДА ИЗПОЛЗВАШ СВОИТЕ DOWNLOAD CHEATS

Постави оригинална Memory Card в своята конзола PlayStation и натисни върху демоверсията. От главното меню избери Download с ⊗. След това премини през *saves*, като използваш ↑ и ↓. При върху желания *save* и натисни ⊗ – той ще бъде запазен в паметта на твоята карта. Сега можеш да използваш тези *cheats* в игрите.

Благодарение на официалното българско издание на списание PlayStation имаш възможност да се сдобиеш с ценните *Download Cheats*. Само ги копирай в оригиналната *Sony Memory Card* и можеш да играеш на воля... Не забравяй! *Download Cheats* можеш да използваш само с оригинална *Memory Card*.

Strider 2

Малката прелест ти дава персонаж, който не можеш да срещнеш никъде другаде – Страйдър Хиьн.

In Cold Blood

Имаш ли проблеми? Използвай този *save*, за да запомниш прескачането на препятствия за последното ниво.

Destruction Derby Raw

Допълнителни коли, допълнителни писти – какво повече можеш да желаеш?

Metal Gear Solid

Това те прехвърля към началото на играта, но със смокинг в стил *Бонд* и костюм, правещ те невидим.

MediEvil 2

Ако господин Фортескю те е преметнал, използвай този *save* на входа на последното ниво.

GTA2

Това те отпраща във финалната част. Освен това здравето ти е цветущо. Няма никакви законови ограничения и преимущества за руснаците.

Jedi Power Battles

Приготви се да се срещнеш със съдбата си в последното ниво, когато се изправиш лице в лице с Дарт Мул.

Със СПИСАНИЕ PlayStation в новото хилядолетие!

ПЪРВО НИВО

Абонираш се за цялата 2001 година!

БОНУС

Участваш в жребий за тази страхотна PS1 конзола и за 10 оригинални раници PSX.

Наградите са осигурени от SONY България.

БОНУС

През 2001 година очаквай много игри с награди и цял куп приятни изненади!

ВТОРО НИВО

Всеки месец получаваш СПИСАНИЕ PlayStation заедно с уникален ДЕМОДИСК, пълен с нови-новенички PSX заглавия за игра и за преглед.

ТРЕТО НИВО

Ставаш заклет фен завинаги на СПИСАНИЕ PlayStation !

Искаш да се абонираш – какво по-лесно от това?!

1. Попълни данните за себе си в талона.
2. Отбележи срока на абонамента.
3. Изпрати пощенски запис с дължимата сума по следната банкова сметка: Сметка № 101 266 200 5, банков код 621 9 621 4, за ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ (абонамент за PlayStation), БУЛБАНК АД – ЦУ
4. Изпрати талона за абонамент заедно с копие от квитанцията за пощенски запис на адрес:

1000 София, ул. „Христо Белчев" 21 ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ, за PlayStation 2001

(Вместо в талона можеш да попълниш данните на лист хартия, за да не си режеш списанието.)

ТАЛОН ЗА АБОНАМЕНТ ЗА СПИСАНИЕ PlayStation

Име .....

Бащино .....

Фамилия .....

Улица .....

Жк ..... Блок ..... Вход ..... Апартамент .....

Телефон .....

Град (село) ..... Пощенски код .....

☐ 3 месеца	20,70 лв.
☐ 6 месеца	41,40 лв.
☐ 12 месеца	82,80 лв.

Крайният срок е 15 декември 2000 година. Добрите новини за късметлиите при жребия – в брой 5 (Февруари 2001) на списанието!

НОЕМВРИ 2000 • Цена 6,90 лв.
БРОЙ 2

СПИСАНИЕ PlayStation

ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

Играта продължава в БРОЙ 2

DRIVER 2

Танер отново е зад волана! Ревю и демоверсия за проиграване

PRINCE NASEEM BOXING

Послушай съветите на принц Насим и ще стигнеш до финала на боксовия турнир!

ПОГЛЕД В БЪДЕЩЕТО

Скоро вкъщи ще си говориш с механично куче!

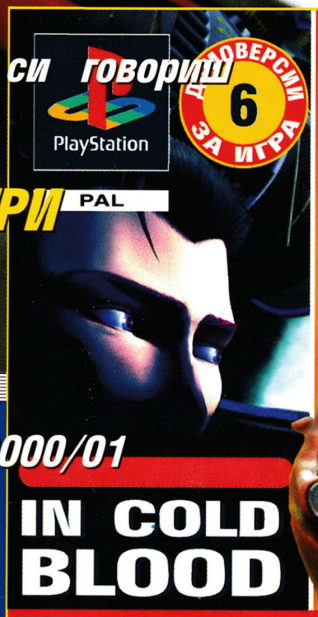
ФУТБОЛНИТЕ ИГРИ ВЪВ ФОКУС

FIFA 2001
ISS 2000
This is Football 2
UEFA Champions League 2000/01
European Super League

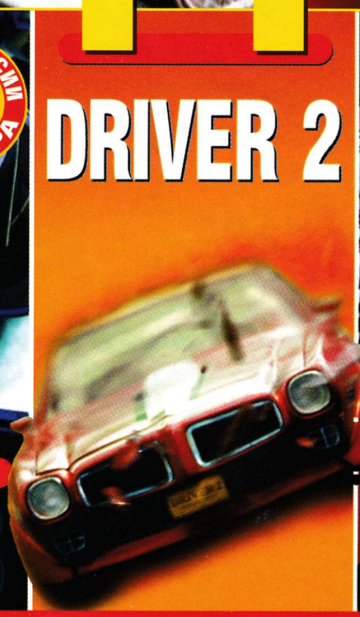
ИГРА С НАГРАДИ

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

11 ИГРИ



IN COLD BLOOD



DRIVER 2

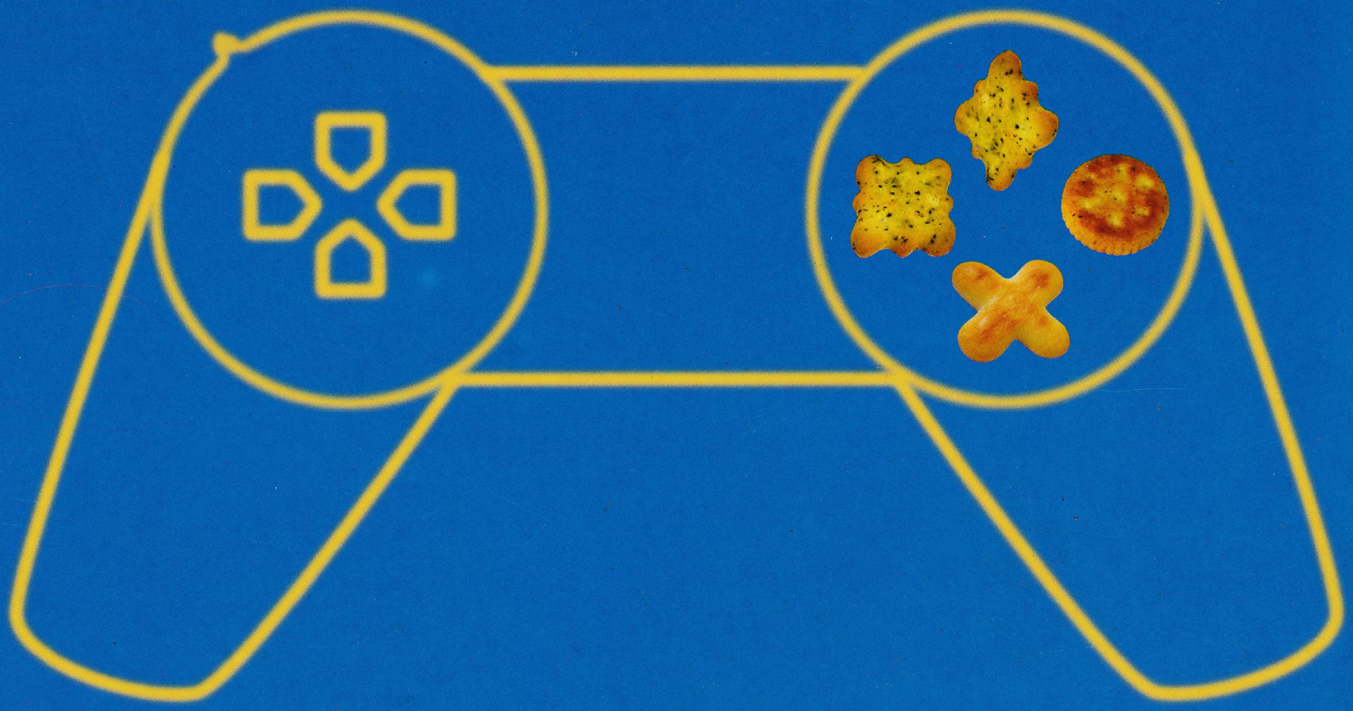
X-MEN MUTANT ACADEMY

ЗА ИГРА SNO CROSS CHAMPIONSHIP / ACTION MAN / INCREDIBLE CRISIS **ЗА ПРЕГЛЕД** DINO CRISIS 2
ALIEN RESURRECTION / PRINCE NASEEM BOXING / THIS IS FOOTBALL 2 / LEGEND OF DRAGOON + EXCLUSIVE TENCHU 2 LEVEL!

PlayStation

PSX МАНИЯ

от първата до последната страница



Гладен геймър второ ниво не стига!

Новите Крекери Карнавал

от Нестле